三國志

✻ 三国志物語付 ✻

PC-9801シリーズ



KOEI

三　国　志

PC－9801 シリーズ　マニュアル

目　　次

はじめに …… 1
〔1〕 シミュレーション・ゲームとは？ …… 2
〔2〕 ゲームの概要 …… 3
1. ゲームの目的 …… 3
2. キーの使い方 …… 3
〔3〕 ゲームの開始 …… 4
1. スタート方法 …… 4
2. ゲームを始める前に …… 4
〔4〕 国状態の各値の意味と見方 …… 13
〔5〕 武将の能力の各値の意味と見方 …… 17
〔6〕 イベント …… 20
〔7〕 戦略時（MAIN画面）における命令 …… 21
1. 移動 …… 22
2. 戦争 …… 22
3. 輸送 …… 23
4. 臨時徴収 …… 23
5. 人材登用 …… 23
6. 様子を見る …… 24
7. ほどこし …… 24
8. 洪水対策 …… 25
9. 開発 …… 25
10. 兵士を鍛える …… 25
11. 捜索 …… 25
12. 略奪 …… 25
13. 築城 …… 25
14. 密計 …… 26

15. 外交交渉 …… 26
16. 取り引き …… 28
17. 委任解任 …… 28
18. 放浪 …… 28
19. なにもしない …… 29
20. その他 …… 29
〔8〕 戦術（ＨＥＸ画面） …… 30
〔9〕 戦術時（ＨＥＸ画面）における命令 …… 32
1. 移動 …… 32
2. 攻撃 …… 32
3. 退却 …… 33
4. 降参 …… 33
5. 待機 …… 33
6. 報告 …… 33
〔10〕 武将を捕えた時 …… 34
〔11〕 君主の死亡について …… 34
〔12〕 武将の主従関係について …… 35
〔13〕 ゲームのヒント …… 36
〔14〕 ゲームの終了 …… 38
〔15〕 トラブル …… 38
〔16〕 付録 …… 40
「三国志」関連年譜 …… 41
三国志地図 …… 42
主な登場人物 …… 43
三国志物語 …… 46

はじめに

『三国志』は二十世紀の現在でも世界中に数多くのファンを持つ中国文学の最高峰です。英雄と英雄との出会い、虚々実々のかけ引き、経済政策の成功と失敗、大軍を率いての戦闘など、とても1800年も前の出来事とは思えません。特に三国志の個性にあふれる登場人物たちは、歴史を動かしているのは人間自身なのだということを教えてくれます。

シミュレーション・ゲーム三国志は、文学作品『三国志』の持つ壮大なドラマを出来るだけ演出出来るように努力して作られました。このゲームにおいては、「人」が重要な役割を果たします。三国時代の英雄の一人である貴方は、優秀な人材を集め、その心を掴まなくてはなりません。貴方への忠誠心に溢れた、優れた部下を持つ事なくして、このゲームの覇者となることは有り得ないのです。

さあ、三国時代のすてきな武将たちと共に、中国統一の夢を果たそうではありませんか！！



〔1〕：シミュレーション・ゲームとは？

シミュレーション・ゲームとは、貴方がゲーム中に与えられた要素やデータを駆使しながら、目的を果していくゲームです。アクション・ゲームのように、反射神経と指さばきだけでどうにかなるという訳にはいきません。シミュレーション・ゲームには、柔軟な思考力とその状況にあった判断力が必要となります。また、それに加えて大胆な決断力や突発的な出来事に対処する適応力も要求されます。ゲームの分野ではパズル・ゲームと並び、非常に頭を使う知的なゲームの代表的存在として知られています。だからといって、そんなに難しいものかというと、そのような事は決してありません。ゲームを始める前に覚える事柄や、やるべき事がたくさんあるのは、それだけ奥が深いという事です。また、ゲームが始まった頃は、自分の思惑通りに事が運ばないかもしれません。しかし、これはゲームに慣れていくために必要な事柄です。諦めずに何回もトライし、幾度もの試行錯誤を繰り返していく内に、自分に一番適したゲームの進め方が見つかる筈です。そうなりますと、次第にコマンドも覚えられますし、その場その場の状況に合わせた適応力も自然と身に付いてきます。ゲーム形態さえ理解できれば、シミュレーション・ゲームに病みつきになってしまいます。きっと、貴方をとりこにして離さないでしょう。

光栄が発売している一連のシミュレーション・ゲーム群は、貴方が一国の主として他国を攻略していくものですから、常に一進一退のスリルが味わえます。自分の領地を統括する為には、優れた指導者として、経営能力を養わなければなりません。他国を占領する為には、有能な指揮官として、効率よい戦術を見つけなければなりません。他国との戦争にばかり力を入れてますと、内政がおろそかになりますし、内政にばかり気をとられていますと、他国が強くなり過ぎて攻め込む機会を失ってしまいます。ですから、片寄らずに内政・外交共に両立させる事がゲーム目的達成への早道です。シミュレーション・ゲームに正しい道順はありません。アドベンチャー・ゲームやロールプレイング・ゲームの様に、決まった進み方も、謎を解かなければ先に進めないという様な事もありません。自分が楽しめる、やりやすいゲーム進行が見つかればそれで良いのです。型にはまらない、貴方の独創性を活かせるゲーム、それがシミュレーション・ゲームなのです。ゲームの目的をしっかりと把握し、ある程度の手順を覚えておけば、途中で行き詰まる事はありません。最初は何かとやりにくいかもしれませんが、やればやる程のめり込んでしまう不思議なゲームなのです。

また、シミュレーション・ゲームは、ただ単に楽しむだけでなく、思考能力の育成や経営学の勉強にもなります。一つの事だけにとらわれず、各所にアンテナを張り巡らせて常に回りの状況に気を配る事が、ゲームにおいて重要なポイントになります。シミュレーション・ゲームは、ゲームそのものが一つの小宇宙になっています。貴方はその社会の仕組みを知る度に、やるべき事を考えなければなりません。それはゲームの世界だけでなく、我々の住んでいる実社会でも同じ事がいえます。ただゲームで終らせずに、貴方の生活の一部として活用して下さい。

それでは、早速ゲームを始めましょう。

〔2〕: ゲームの概要

1. ゲームの目的

三国志の世界にやって来た貴方は, まず貴方に代わってゲーム中活躍する君主を決めなければなりません。今後、その君主に命令を下して、ゲームの目的を達成するわけです。三国志には、年代別に5つのシナリオが用意されており、各シナリオに登場する君主や武将はさまざまです。また、それぞれの君主の勢力図も違いますが、それらの事項は『三国志演義』を基に作成されています。シナリオによって、ゲームの終了目的となる勝利条件は異なりますので、くれぐれも注意して下さい。しかし、シナリオ5以外では、その勝利条件を満たしても、全国統一へ向けて引き続きゲームは続行されます。

普段は、中国大陸にある58国の白地図が表示されているMAIN画面上で命令を発します。この白地図にはそれぞれの君主が赤や青に色分けされており、その色を見る事により今現在の君主の勢力がひと目でわかります。このMAIN画面上で、58国が月に1回ずつ順番に命令を出し、全ての国が命令を出し終えると1ヶ月が終了します。なお、命令の順番はランダムに毎月変わります。貴方の順番がまわってきましたら、自分の領地に命令を出して下さい。1回につき1命令ですので、自分の領地が2国以上ある時は、2回以上順番が回ってきます。戦争命令により他国へ攻め込んだり他国が貴方の領地に攻め込んできた時はHEX画面になります。HEX画面になるとMAIN画面が消えて、その国の地形を表すマス目が表示され、その上で命令を発する事になります。戦争が1ヶ月で終わらなかった場合には、次の月にまで持ち越されます。戦争が2ヶ月以上に渡った時は、他の自分の領地から援軍を送る事が可能です。但し、この時は援軍を送る国と戦争中の国とが隣接していなければなりません。

また、貴方は国を1つも持っていなくても、放浪者としてゲームを続ける事ができます。これは、現在の自分の領地に不満があり新天地を求めて放浪の旅に出たり、敵国の武将に捕まりやむを得ず放浪状態に陥った場合です。この場合は、時機を見て旗上げする事になります。さらに、貴方の選択した君主が死んでしまっても、その君主の配下の武将の中から次の君主を選ぶ事により、ゲームを続ける事が出来ます。

暦は旧暦にあたりますので、1月から3月までが春、4月から6月までが夏、7月から9月までが秋、10月から12月までが冬です。春には武将は歳を取り、秋には軍資金や兵糧が徴収されます。また、各季節の初めにいなごや洪水などの災害が起きる事があります。

2. キーの使い方

『三国志』で用いるキーは0－9の数字とY、N及び［RET］(return キー)です。

MAIN画面においては、数字キーを押した後に続けて［RET］を押して入力してください。HEX画面においては、一般に数字キーを押しただけで命令が入力できますので［RET］は不要です。ただし、武将を選び出すとき、退却先の国番号を入力するとき、及び捕虜となった武将の処置を決める場合には数字キーを押した後に続けて［RET］を押してください。

また全ての場合について言える事ですが

・・・・(Y/N)?

と表示されたときにはＹのかわりに０、Ｎのかわりに［ＲＥＴ］ を用いる事が出来ます。従ってテンキーだけで全てのオペレーションができます。またこのときは続けて［ＲＥＴ］キーを押す必要はありません。

3. 効果音、動画の制御について

効果音を消すにはＦ・１、出すにはＦ・２を押して下さい。 また絵の表示をやめるにはＦ・3、表示するにはＦ・４を押して下さい。 ただしこれらのファンクションキーはキーボードからの入力待ちになったとき、即ちカーソルが点滅している時にしか動作しません。

この他にも命令 20 ：＞その他＜で ON／OFF にすることが出来ます。

〔３〕：ゲームの開始

1. スタートの方法

DISK Aを第1ドライブ（０と１なら０､1と2なら１）に、DISK Bを第２ドライブ（０と１なら１、１と２なら２）に入れ電源を入れるか、電源がすでに入っている場合には、リセットスイッチを押して下さい。

タイトルが表示されたら、スペースキーを押して下さい。すると RANDOMIZE を開始しますので、しばらく待った後［ＲＥＴ］を押して下さい。

※ゲーム中はリセットボタンを押したり、電源を切ったりしないで下さい。リセットボタンを押したり、電源を切るのは中断命令でゲームをやめた後にして下さい。

※ゲーム中はＤＩＳＫを出さないで下さい。ＤＩＳＫを出すのは必ず中断命令を実行してゲームを中止してからにして下さい。

※ write protect シールは絶対に貼らないで下さい。プログラムが暴走するおそれがあります。

2. ゲームを始める前に

ゲームを始める前に各種の初期設定を行います。コンピュータの質問に対して次のように答えてください。

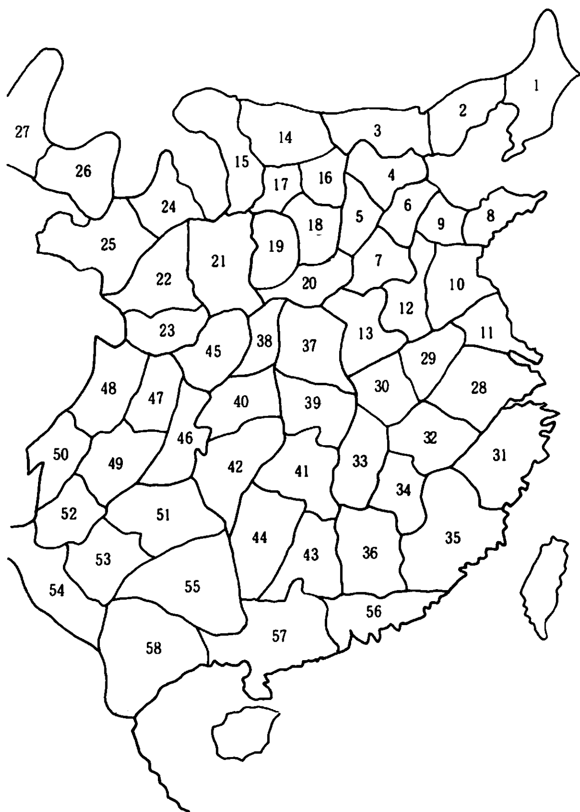
(1) データの選択（ **new game or load data ?**）

ゲームを新しく始めるときは new game を、 以前に中断した game を再開したいときは load data を選択してください。

(2) シナリオの選択（どのシナリオにしますか？）

ＭＡＩＮ画面上左側に、下図の様な白地図が表示されます。各君主の勢力は、この白地図上に色分けされています。選択したシナリオにより、各君主の色や勢力が変わりますので、ご了承下さい。新しくゲームを始める時は、５つのシナリオから１つを選択するわけですが、各シナリオの時代背景や詳細は次ページをご覧下さい。

中国58ヶ国　白地図



シナリオ１　『董卓打倒』

1. ゲーム開始年度　西暦189年
2. 時代背景　189年、何進は、袁紹・袁術らと手を結び宦官暗殺を企てるが、逆に宦官側に謀殺される。この内紛に乗じて洛陽入りした西涼の董卓は、弘農王を廃し、献帝を立て、中央での実権を握った。これに対して、袁紹・袁術・曹操らの諸将達は相次いで洛陽から脱出し関東に落ちた。しかし、董卓の傍若無人な政権に業を煮やした猛将達は、打倒董卓の旗印の元に集まり、反旗をひるがえした。身の危険を感じた董卓は、190年に長安へ都を移して洛陽を焼き払った。後々、三国志を支えていくつわもの共は、一斉に洛陽を目指した。三国志の時代、乱世へと時は流れていった。

3. 勝利条件　30以上の国を支配し、かつ洛陽(20国)，長安(21国)のどちらかを君主が統治していれば、シナリオ１の目的を達成した事になる。

4. 英　　雄

貴方が選択できる君主

英　雄　名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹　操	7
孫　堅	41
劉　備	14
袁　紹	4、5
袁　術	37、38
劉　表	39、40
董　卓	18、19、20、21
劉　焉	47、48、49

その他の君主

孔　融	8、9
孔孫瓚	3
陶　謙	10、11
馬　騰	25、26
王　朗	31
劉　繇	28

シナリオ2. 『曹操の台頭』

1. ゲーム開始年度（西暦195年）

2. 時代背景　192年、王允(おういん)は、董卓の部下であった呂布(りょふ)を味方につけ、董卓誅殺に成功する。董卓亡き後、各武将達は今が機会とばかりに政権を握ろうとする。中国全土は完全に分裂し、各地では武将の勢力争いが頻繁に起こり倒れる者も少なくなかった。孫堅(そんけん)もその1人で荊州(けいしゅう)の劉表(りゅうひょう)と戦闘中に没し、息子の孫策(そんさく)がその後を継いだ。この頃より、青雲の意志に燃える曹操の活躍が目立ちはじめ、198年、下邳(かひ)において呂布の息の根を止め、後の魏王国の礎を築いたのであった。

3. 勝利条件 30以上の国を支配し、かつ洛陽（20国)、長安（21国)のどちらかを君主が統治していれば、シナリオ2の目的を達成した事になる。

4. 英　雄

貴方が選択できる君主

英　雄　名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹(そう) 操(そう)	13、19、20
孫(そん) 策(さく)	28、32
劉(りゅう) 備(び)	10、11
袁(えん) 紹(しょう)	4、5
袁(えん) 術(じゅつ)	29、30、37、38
劉(りゅう) 表(ひょう)	39、40、41、42
劉(りゅう) 璋(しょう)	23、47、48、49、50
呂(りょ) 布(ふ)	6、7

その他の君主

公孫瓚(こうそんさん)	2、3
楊(よう) 奉(ほう)	12
李(り) 傕(かく)	21、22
王(おう) 朗(ろう)	31
馬(ば) 騰(とう)	24、25、26、27

シナリオ 3.　『新時代の幕開け』

1. ゲーム開始年度（西暦 201 年）

2. 時代背景　199 年、易京において公孫瓚を破った袁紹は、北に大きな勢力を伸ばした。この時、劉備（りゅうび）はまだ定まった領地もなく半ば放浪状態であり、袁紹から劉表の元へと身を寄せていた。孫堅の後を継いだ孫策であるが 26 才の若さで暗殺され、弟の孫権（そんけん）が後を継ぐといった目まぐるしい変動もあった。一方、北の狼、袁紹の力を恐れた曹操は、今後の運命を決める一大決戦を決意したのである。

3. 勝利条件　40 以上の国を支配すること。

4. 英　　雄

貴方が選択できる君主

英　雄　名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹（そう）操（そう）	6、7、12、13、19、20
孫（そん）権（けん）	28、31、32、33
劉（りゅう）備（び）	37
袁（えん）紹（しょう）	1、2、3、4、5、18
劉（りゅう）表（ひょう）	38、39、40、41、42、43、44
劉（りゅう）璋（しょう）	45、46、47、48、49、50、52
馬（ば）騰（とう）	24、25、26、27

他の君主は登場しません。

シナリオ 4.　『孔明の出廬』

1. ゲーム開始年度（西暦 208 年）

2. 時代背景　袁紹亡き後袁尚と袁譚を討った曹操は、北側を中心に順調に勢力を伸ばしていった。南側では、劉璋と孫権が陣取っており、劉備は今一つ伸び悩んでいた。しかし、207 年、孔明との衝撃的な出会いにより最高の軍師を得た劉備は、荊州奪取に向かって着実な歩みを始める。そして、208 年、三国時代の幕開けへとつながる「赤壁の戦い」が起きたのである。

3. 勝利条件　40 以上の国を支配すること。

4. 英　　雄

貴方が選択できる君主

英　雄　名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹　操	1、2、3、4、5、6、7、8、9、12、13、16、18、19、20、21
孫　権	28、31、32、33、34、35、36
劉　備	37、38、39、40
劉　璋	46、47、48、49、50、51、52、53
馬　騰	24、25、26、27

その他の君主

張　魯	22、23、45
劉　度	44
趙　範	43
金　旋	42
韓　玄	41

シナリオ 5. 『三国の時代』

1. ゲーム開始年度（西暦 215 年）

2. 時代背景 「赤壁の戦い」で勝利を収めた孫権と劉備は、確実に勢力を伸ばし、ついに三国鼎立の時代が訪れた、曹操の魏・孫権の呉・劉備の蜀が、中国を三分割したのである。いよいよ三国志はクライマックスを迎える。魏・呉・蜀、三国のうちで中国を統一するのはどこか。

3. 英　雄

4. 勝利条件 すべての国を支配すること。

貴方が選択できる君主

英　雄　名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹操（そうそう）	1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、29、30、37
孫権（そんけん）	28、31、32、33、34、35、36、39、41、43、55、56、57、58
劉備（りゅうび）	23、38、40、42、44、45、46、47、48、49、50、51、52

その他の君主

雍闓（ようがい）	53、54

(3) プレイ人数の決定（何名でプレイしますか？）

貴方がなりたい英雄を決定します。貴方がなることが出来る英雄（君主）は各シナリオごとに3－8人と決っていますが、その数だけの人数でプレイできます。1人でゲームをする場合は1を、2人以上でゲームをする場合はその人数を入力してください。ここで0を入力すると、コンピュータがデモンストレーションを行い、ゲームが自動的に進行します。なお、デモンストレーションを選んだ場合、STOPキーを押すことにより自動的に終了します。もう一度ゲームをしたい時はリセットボタンを押して下さい。

(4) 英雄の決定（プレーヤーnは、どの英雄をえらびますか？）

画面に表示されている英雄たちの中で、貴方がなりたい英雄の番号を入力してください。英雄の名前の上に印（＊）が出ます。これは、(3)で指定した人数分行います。

シナリオによってゲームのイメージが大分変わってきます。さらに英雄にはもともと強い者や、たいへん不利な状態にいる者などがおり、どのシナリオのどの英雄になるかによってゲームの難しさが大幅にちがいます。後半のシナリオの曹操や孫権は有利な状態にあるので、初めてゲームをするときには彼等になるとよいでしょう。文学作品『三国志』の主人公といえば劉備ですが、シナリオ1.の劉備などは、たいへん不利な状態にあり、彼に中国の統一をさせるのは至難の技と言えるでしょう。また、文学作品『三国志』の中では、志半ばにして世を去って行った英雄に貴方がなり、その志を遂げさせるのも、ゲーム『三国志』の楽しみ方のひとつです。

(5) 英雄の各能力の決定（英雄の各要素を決めます。スペースキーで止めて下さい）

貴方が選んだ英雄の要素を決定します。どの値も最大値は100で、大きい程強いことになります。各要素の持つ意味は、［5］：武将の能力の各値の意味と味方を参照してください。

スペースキーを押すと値の変化が止まります。5つの値が決まりますと

これで　よろしいですか　（Y／N）？

と表示されますので、満足でしたらYを、不満でしたらNを押して下さい。各要素の決定は何度でも繰り返す事が出来ます。

(6) COMPUTERの強さの決定（COMPUTERの強さを決めて下さい）

コンピュータの思考ルーチンの強さを1－10の値で決めます。大きい程強いので、初めての方は1を選択した方がよいでしょう。

(7) COMPUTERの性格の決定（COMPUTERの性格を決めて下さい）

コンピュータの思考ルーチンの性格を決めます。1：好戦的　2：理知的です。好戦的を選択するとコンピュータはあまり攻撃力が充実していなくても攻め込んで来ます。理知的を選択するとコンピュータはじっくり力を蓄えようとします。理知的な方がコンピュータ同志で潰し合うことが少なくなってしまうので、ゲームが難しくなってしまいます。

(8) 戦闘画面の選択（COMPUTER同志の戦闘をHEX画面で見ますか？）

コンピュータの担当する英雄同志が戦闘を始めた場合、それをHEX画面でみるか

それともＭＡＩＮ画面の上で終らせてしまうか、を選択します。ＭＡＩＮ画面の上で終らせてしまうと待ち時間が少なくなってよいのですが、戦闘は必ずそのターンで、終ってしまい、しかも勝敗に地形的な要素が加味されないことになります。じっくりゲームを楽しむなら戦闘をＨＥＸ画面で見て、普通にゲームを楽しむなら（とは言っても何日もかかるでしょう）ＭＡＩＮ画面上で終らせてしまうのがよいでしょう。

(9) 各条件の確認（全てよろしいですか（Ｙ／Ｎ）？）

以上の事柄を決定して来ましたが、変更したいところがあれば元に戻ることが出来ます。ここでＹを押すと(11)に行きます。

(10) 全条件の最終決定（何を決め直しますか？）

(9)でＮを押した場合、何を決め直すか聞いて来ます。

1.：シナリオ	(1)に戻ります。
2：英雄	(3)へ戻ります。
3：私の強さ	(6)へ戻ります。
4：決め直さない	もとに戻らず、(11)へ進みます。

(11) ゲームスタート（それでは始めましょう。何かキーをおしてください）

何かキーを押すとゲーム開始となりＭＡＩＮ画面が表示されます。それではいよいよ本当にゲームを始めましょう。

〔4〕：国状態の各値の意味と見方

貴方の順番が回って来ると画面右側に貴方の領地の状態が表示されます。画面左側にはその国の位置でその国の番号が点滅しています。以下に国の状態の見方を説明します。

1	命令者	貴方
2	君主	英雄であり、その国の持主
3	太守	その国の統治者
4	軍資金	蓄えられているお金
5	兵糧	蓄えられている食料
6	借金	商人から借りたお金
7	金利	その国の商人の金利
8	相場	米の値段
9	予州	属している州と通し番号
10	城の大きさ	城の数
11	美女の数	美女の人数
12	馬の数	馬の頭数
13	鉄保有量	保有する鉄鉱石の量
14	土地の価値	農業生産力
15	洪水確率	洪水が起こる確率
16	人口	民の数
17	民忠誠度	民の貴方への忠誠度
18	現役武将	配下の武将
19	全兵士数	兵士数の合計
20	在野武将	誰にも属さない武将

1.命令者　曹操　予州－13　195年1月

命令者　曹操（例）とは、即ち貴方の事です。多人数でゲームをしているときには、この命令者を見て、誰の順番か見分けてください。

予州－13は現在命令中の国の属している州と、通し番号です。州は14あり、どの州に属しているかによって、その国のだいたいの土地柄がわかります（命令6：>様子を見る<の4、州別地図参照）。

2 君主：曹操

君主とは英雄のことで、その国の持主です。これは最初命令待ちになったときは命令者と同じですが、命令6：>様子を見る<で他の君主の領地の様子を見ているときには、命令者とは違った者になります。

3 太守：曹仁

太守：曹仁（例）とは、その国の統治者です。太守はその国にいる配下の武将の

中から自動的に選ばれます。君主がその国にいるときは必ず君主が太守となります。君主がいないときは配下のうちカリスマ性と君主への忠誠度の大きい者が太守となります。太守が敵に寝返ると、その国は敵のものとなってしまいますので、太守となっている者の貴方への忠誠度には注意が必要です。

また、命令17：＞委任解任＜　でその国を太守に任せた場合、太守の横に

＊委任＊

と表示されます。

4軍資金

その国に蓄えられているお金です。軍資金とは言っても開発や洪水対策などにも使用されるので、その地方の国家予算といえます。毎年秋の初め、即ち6月から7月の間に税金が徴収され、軍資金が増えます。徴収される量はその国の経済力によります。即ち城の数、人口、土地の価値、民忠誠度が大きいと、収入が多くなります。軍資金が尽きると、ほとんど命令の実行ができなくなり、軍資金0のときに攻め込まれたりすると、1ターンの間しか持ちこたえられないので、ほぼ確実に敗走することになります。

5兵　糧

その国に蓄えられている食料です。軍資金と同じく毎年秋に税として民から徴収されます。徴収される量はその国の生産力によります。即ち人口、土地の価値、民忠誠度が大きく、洪水確率が小さいと収入が多くなります。兵糧0のときに攻め込まれると、軍資金とおなじで1ターンの間しか持ちこたえられません。戦闘中には兵糧はどんどん消費されていくので、つねにある程度の量を保持して おくべきでしょう。

6借　金

命令16：＞取り引き＜で商人から借りたお金です。商人からの借金は毎季節利子が付いて増えていきます。借金はこの他に命令15：＞外交交渉＜で他の君主から借りたものがあり、そちらの方はどこにも表示されないので、貴方自身で覚えておく必要があります。なお、秋になると借金は自動的に返済されますが、払えない場合は翌年に持ち越されます。

7金　利

その国の商人の金利で、毎年春に各国ごとに決められます。この値が大きいと、商人から借金の利子が多くなります。また、米の相場も、この値を参照して決定されます。なお、外交交渉による君主からの借金には利子はつきません。

8相　場

その国の米の値段ですが、金1で買う事の出来る米の量を表していますので、この値が大きい程、米は安い事になります。

※以上はその国が誰かの持物であったときに表示されるものです。その国を未だ誰も支配していない場合、空白地と表示されます、中国大陸の地図上では、空白地は白く塗られます。

9予州－13（例）

現在各値が表示されている国の州と通し番号です。

10.城の大きさ

中国においては城＝町であり、城の大きさは町の大きさも表すので、その国の経済力の大事な指標です。城が大きい程、秋の税金の徴収量が増えますが、城からの徴税量は不安定です。城の大きさはＨＥＸ画面においては城を示すマス目の数として表れます。城の大きさは　命令13：＞築城＜で増やすことが出来ます。

11.美女の数

その国の城にいる美女の数です。美女は　命令５：＞人材登用＜で武将を登用するとき、武将への贈物として使われます。最初、美女の数はどの国でも０で略奪によってしか手に入りません。また、国によっては美女が全くいないところもあり、そういうところでは略奪を行っても美女は手に入りません。

12 馬の数

その国にいる馬の数です。美女と同じく武将を登用するとき、武将への贈物として使われます。馬の数は増えることはありません。

13 鉄保有量

その国が保有する鉄鉱石の量です。鉄は　命令16：＞取り引き＜　で武器を作るときに必要です。最初、鉄保有量はどの国も０で、命令11：＞捜索＜　で発見しなければなりません。鉄を全く産出しない国もあるので、州地図の説明文をよく読んでください。

14 土地の価値

その国の農業生産力を表します。この値は、秋の兵糧の徴収量に関係するだけでなく、税金の徴収量にも関係します。この値の最大値は200で、命令９：＞開発＜で上昇させることが出来ます。

15 洪水確率

その国を洪水が襲う確率です。中国には揚子江と黄河という大河があり、夏には洪水が発生しますが、洪水確率が高いと被害を受ける危険性が高くなります。洪水確率は　命令８：＞洪水対策＜　によって治水工事を行うことにより小さくなります。また、もともと大河のない国では洪水確率は０で変化しませんが、大河のある国では夏に洪水確率が３ずつ上昇し、洪水の被害を受けるとさらに上昇してしまいます。

16 人　口

その国の民の数です。人口にはその国にいる兵士の数は含まれません。人口は生産力に直結し、人口が少ないと秋の税金や兵糧の徴収量が少なくなります。人口は春に20％増えますが、　命令５：＞人材登用＜　で兵士として雇うとその分減少します。

17 民忠誠度

その国の民の貴方への忠誠度です。民の忠誠度が低いと生産力が落ち、疫病なども発生しやすくなります。また、極端に民忠誠度が低いと住民反乱という悲惨な事態に陥ります。民忠誠度は災害が発生したり、臨時徴収や略奪をしたり、外交交渉で土地を交換したりすると下がります。さらに、季節の変わり目には、民忠誠度は少しずつ低下していきます。　命令７：＞ほどこし＜　で民にほどこしをすると上がって、その最大値は100です。

18 現役武将

その国の持主である君主の配下の武将で、その国を守っている者たちの数です。一つの国に居る事の出来る現役武将の数は最大で28人までです。一つの国にあまりたくさんの武将を配置しておくのは得策とは言えません。多くてもだいたい15人ぐらいにしておくのがよいでしょう。

19 全兵士数

兵士は武将１人々々が何人か持っており、全兵士数とは現役武将が持っている兵士数の合計です。その国の戦力を最も直接的に表す値です。兵士数は人材登用で兵士を雇うと増え、災害や戦闘によって減少します。

20 在野武将

武将には、君主の誰かに所属している者と、誰にも属していない者がいます。在野武将とは誰にも属していない武将のことを言います。また、在野武将の中でも、すでにその存在が世に知られている者と、まだ誰にも発見されずに潜んでいる者がいます。ここに表示されているのは、この国にいる、すでに発見されている在野武将の数です。また、まだ発見されていない在野武将は、　命令11：＞捜索＜　で捜し出します。三国志においては、戦争をするにも、領地を拡大するにも、多くの武将が必要です。自分の領地にいるすでに発見されている在野武将は、一番安全に登用出来る武将ですので、在野武将が多く居る国は、大きな力を秘めていると言えます。

〔5〕：武将の能力の各値の意味と見方

命令6：＞様子を見る＜　で武将の能力を見た場合や、放浪中の貴方に順番が回ってきた場合、武将の能力が表示されます。以下にその意味と見方を説明します。

1	年　齢	歳
2	身　体	健康度
3	知　力	頭の良さ
4	武　力	戦闘力
5	カリスマ	指導力
6	運　勢	運の強さ
7	経　験	体験数
8	君主である	英雄
9	君主の配下	現役武将
10	在野の士である	在野武将
11	予　州	属している州と通し番号
12	兵　士　数	兵士の人数
13	兵士忠誠度	武将に対する兵士の忠誠度
14	兵　士　能　力	兵士の総合的な能力
15	兵士武装度	兵士の持つ武器の量
16	水軍扱える 水軍扱えず	水軍を扱う能力の有無
17	玉璽を持っている	玉璽所有の有無
18	貴方への敵対心	貴方に対する各君主の敵対心
19	貴方への貢献度	貴方に対する各君主の貢献度
20	貴方の娘が妻	他の君主の妻になっているかどうか

1年　齢

全ての武将にはあらかじめ寿命が決められています。年齢の高い武将は、春に不慮死をとげる可能性があります。各武将の寿命は文学作品『三国志』を参考に決められているので、若くして死んでしまう者もいます。寿命はどこにも表示されません。

2.身　体

普段の戦略（ＭＡＩＮ画面）、戦術（ＨＥＸ画面）には余り影響はありませんが、春に武将の寿命を調べるときこの値が小さいと死亡する確率が高くなります。疫病が発生するとこの値が減少します。また、寿命が近づいてくるとこの値が急激に減少し、死に至ります。最大値は100です。

3.知　力

武将の知力は、全ての戦略、戦術を通して、その成功率や成果に影響する、大変

重要な値です。知力の高さが、その武将の価値に比例するといってよいでしょう。知力は　命令7：>ほどこし<　で武将に書物をほどこすことにより、少しずつ増やすことができます。最大値は100です。

4.武　力

特に戦術上で重要な値です。戦闘においては、当然のことながら武力の高い武将が有利なのです。武力はHEX上で敵を倒すと向上し、敵に捕らわれると減少します。

5.カリスマ

カリスマは武将の登用や外交交渉などにおいて、その成功率や成果に影響してきます。特に支配者として、カリスマ性は大変重要です。貴方は君主となり、人を動かすのですから、貴方のこの値はあらゆるものに影響して来ると言えます。カリスマは略奪をしたり、外交交渉で娘を殺されたりすると下がってしまいます。なお、君主のカリスマは、民に米を5000以上ほどこし、米の残りが100未満となったときのみ向上します。

6.運　勢

人間の力ではどうにもならない事もあるでしょう。しかし、そのような時でも、運の強いものは生き残っていく事が出来るのです。

7.経　験

経験度は、どの武将も最初は0です。その武将を何かの仕事に使うと経験度は上昇します。経験度は、知力と同じ扱いを受ける（知力と経験のうち大きい方の値が使われる）場合があり、知力の低い武将でも、いろいろな命令に使い、経験を積ませることによって優れた武将に育てることが出来ます。

8.君主である

文字通りその武将は君主であり、英雄です。このときはその武将の娘の数が表示されます。この娘たちは、外交交渉において政略結婚のために敵の英雄のもとへ嫁がせることが出来ます。

9.曹操の配下

現役の武将です。このときにはその武将の所属している君主への忠誠度が表示されます。忠誠度の低い武将は敵に寝返りやすいので、注意が必要です。君主への忠誠度は、武将にほどこしをすることによって増やすことができ、その最大値は100です。

10.在野の士である

在野の武将です。

11.予州－13

その武将のいる国を表します。

12.兵士数

その武将の持っている兵士数です。兵士は武将が各々管理しており、武将が移動

するとみんな付いて行きます。武将が戦争に行くと一緒に出陣し、武将と共に戦います。戦闘で損害が出ると兵士の数が減ってゆきます。兵士数は人材登用で兵士を雇うと増え、武将一人で最大の 20000 の兵を持つ事が出来ます。

13.兵士忠誠度

その武将の持っている兵士の、その武将に対する忠誠度です。武将にほどこしをすると、この忠誠度も向上します。武将の、君主に対する忠誠度とは別のものです。

14.兵士能力

兵士の総合的な能力です。戦闘において重要な値です。この値が大きいと、ＨＥＸにおける機動力などが大きくなり、攻撃においても味方の損害が少なくなります。命令10：＞兵士を鍛える＜　で増やす事が出来ます。

15.兵士武装度

兵士の持つ武器の量です。兵士の武装度を上げるには、まず　命令11：＞捜索＜　で鉄を見つけ、次に　命令16：＞取り引き＜　で鍛冶屋を呼び出して武器を作ってもらう必要があります。兵士の武装度が高いと攻撃において有利となりますが、機動力は小さくなってしまいます。

兵士忠誠度、兵士能力、兵士武装度の各最大値は 100 です。

16.水軍扱える／水軍扱えず

その武将に水軍を扱う能力があるかどうかです。ＨＥＸ画面において、部隊を移動させ、河や湖や海を渡るとき、必要な機動力が違ってきます。

以下の表示は武将が君主であった場合にのみ表示されます。

17.玉璽を持っている

中国の天子である証の宝物、玉璽を持っていると、これが表示されます。

玉璽を持っていると、配下の武将達が裏切りにくくなり、また、武将の登用がしやすくなります。しかし、玉璽はすべての英雄が欲しがっているため、玉璽を持っていると敵に攻め込まれやすくなります。

18.貴方への敵対心

この英雄が貴方に対してどれだけの敵対心を持っているかを示します。敵対心が大きいとその英雄の持っている国は貴方の持っている国に攻め込んでくる可能性が大きくなります。

敵対心は貴方がその英雄に対して「悪い事」例えば攻め込んだり、武将を引き抜いたりすると増大し、外交交渉で贈物をしたり、娘を嫁にやったりすると減少します。

敵対心は 0 ～ 100 の値をとり、10未満のときはその英雄の国が攻め込んで来ることはありません。

さらに敵対心が 0 のときは、その英雄に対して、命令15：＞外交交渉＜　において、土地を要求することが出来ます。即ち金 10000 または玉璽を贈るか、娘を嫁にやることによって、その英雄の持っている国のうちの一つを自分の領地とすることが出来ます。

19.貴方への貢献度

この英雄が貴方に対してどれだけ貢献してきたかを示します。貢献度が 100 に

達すると、その英雄は貴方に対して土地を要求してくる場合があります。土地を要求されると貴方はそれを断ることは出来ず、貴方の持っている国のうちどれか一つをその英雄に与え、その国にいた武将達を周辺の自分の領地か空白地へ引き上げなければなりません。

貢献度は、外交交渉によって敵から贈物を受けたり、娘を嫁にもらったりすると上昇します。

20.貴方の娘が妻

貴方が外交交渉によってその英雄に娘を嫁がせている場合に表示されます。

娘が嫁に行っている英雄の持っている国に攻め込んだ場合には、貴方のカリスマ性や民忠誠度が低下してしまうので注意が必要です。

〔6〕：イベント

1. 季節処理（主なもの）

(1) 春

武将の寿命が調べられ、身体に影響を及ぼします。身体値の低い武将は死亡します。戦争中の国で総大将が病死すると配下の武将は全員在野に下ってしまいます。

(2) 秋

税収があります。

武将、兵士に給与が支払われます。ここで支払いが出来ないと、忠誠度の低い武将は貴方のもとを去り、在野に下ってしまいます。

2. 災　害

『三国志』では次の５つの災害が各季節の初めに発生することがあります。

(1) 洪　水

毎年夏、揚子江、黄河の流域で洪水が発生します。兵士数、人口が減り、土地の価値、民忠誠度、洪水確率が悪化します。洪水確率を下げることにより、防ぐことができます。

(2) 疫　病

年間を通じて疫病が発生します。特に寒い冬には、疫病の発生する確率が高くなります。兵士数、人口、民忠誠度、武将の身体度が低化します。住民の忠誠度が高いと発生しにくくなります。

(3) 地　震

いつでもどこでも発生し、防ぐ事が出来ません。ごくたまに大地震が発生することがあり、そのときには城が崩れ、武将が死亡することがあります。

(4) いなご

春から秋にかけて発生し、防ぐ事が出来ません。兵士数、人口、土地の価値、民忠誠度、その他の状態が大幅に悪化し、さらに、いなごの大群は次の季節になると

発生した国の周辺諸国に広がって行きます。冬になると、いなごは死滅するので被害はおさまりますが、春にいなごが発生するとその被害は莫大なものとなり、最も恐ろしい災害となります。例外として、洪水が同時に発生すると、いなごは死滅しその季節のみいなごの被害を免れることが出来ます。

(5) 住民反乱

民忠誠度が低いと、住民の反乱が起こる事があります。特に、臨時徴収や略奪をしていたり、災害が発生したりすると反乱の起こる可能性が高くなります。反乱が発生すると、武力の高い武将は逃げて在野に下り、武力の低い武将は捕らえられて殺されてしまいます。その国は空白地となりますが、民忠誠度は0になり、治めにくい土地となります。

〔7〕: 戦略時（MAIN画面）における命令

命令は番号で入力します。[RET]のみを押すと命令表が表示され、0を押したのち、[RET]を押すと国状態が表示されます。一般に命令の途中で[RET]のみを入力するとその命令の実行をとりやめ、新たな命令待ちとなります。



① 全58国の白地図です。
② 現在命令中の君主と国名、及び、現在の西暦が表示されます。
③ その国の状態が表示されます。武将を見る事により武将の状態が表示されます。
④ 命令入力、及び会話文が表示されます。

1	移　　　動	武将を移動させる
2	戦　　　争	敵国へ攻め込む
3	輸　　　送	軍資金、兵糧を移動する
4	臨 時 徴 収	臨時に税を徴収する
5	人 材 登 用	武将、兵士を雇う
6	様子を見る	各国の様子を見る
7	ほ ど こ し	民、武将に金品を与える
8	洪 水 対 策	洪水確率を下げる
9	開　　　発	生産能力を高める
10	兵士を鍛える	兵士の能力を向上させる
11	捜　　　索	鉄、軍資金、人材、玉璽を探す
12	略　　　奪	住民から物を奪う
13	築　　　城	城を建設する
14	密　　　計	スパイを送る
15	外 交 交 渉	他国との取り引き
16	取 り 引 き	商人、鍛冶屋との取り引き
17	委 任 解 任	配下の武将に統治させる
18	放　　　浪	さすらいの旅に出る
19	なにもしない	1カ月が過ぎる
20	そ　の　他	ゲームの中断など

命令1：＞移動＜

武将を、隣接している戦争中でない自分の領地または空白地へ移動させます。空白地へ移動させた場合その国は自動的に自分の領地となります。

武将を移動させると、配下の兵士たちも一緒に移動します。冬に移動させると、兵士の何割かが寒さで凍死してしまいます。

また、武将を移動させるとき、軍資金と兵糧を持たせることが出来るので、軍資金や兵糧を安全に隣国へ輸送することが出来ます。

命令2：＞戦争＜

隣接敵国へ攻め込みます。その国が戦争中でないならば、画面はＨＥＸになります。その国にすでに自分の軍が攻め込んでいるか、または敵に攻め込まれて戦争中であるならば、援軍を送り込むことになり、その月のＭＡＩＮ画面上の命令処理が全て終った後にＨＥＸ画面となります。また、他国同志が戦争中の国には攻め込む事は出来ません。

戦争中でない国へ戦争に行くときには総大将を決めますが、総大将が倒されたり敵に寝返ったりすると貴方の負けとなるので、総大将には信頼の置ける者を選んで下さい。なお、君主が自ら戦争に赴くと必ず君主が総大将となります。

ＨＥＸ画面では、1ケ月が10ターンで、1ターンにつき軍資金を全兵士数の20000分の1、兵糧を全兵士数の200分の1消費します。軍資金または兵糧の尽きた軍は負けとなりますので、攻め込む時には十分な軍資金、兵糧を持って行って下さい。

戦争が１ケ月で終らない場合、戦争はその次の月にまで持ち越されます。従って戦争中の国では軍資金、兵糧がどんどん消費されていきますので、それを補給するためにも援軍を送り込む必要があります。しかし、１つの国に攻め込むことの出来る武将の数は合計で10人までと決っていますので、10人武将を送り込んでしまうとそれ以上援軍を送る事が出来なくなります。この場合には、ＨＥＸ画面での命令中に疲れた武将を退却させてください。

命令３：＞輸送＜

軍資金、兵糧を戦争中でない自国の領地へ輸送します。戦争中の国に送るには、命令２：＞戦争＜　を用いて援軍を送って下さい。この命令はどんなに遠いところへでも輸送出来ますが、武将が伴っていく訳ではないので、輸送の途中で、敵や山賊に襲われる危険があります。特に運ぶ量が多いときや、隣接国でない国に運ぶときには危険性が増します。隣接国に運ぶのであれば　命令１：＞移動＜　を用いて武将に持たせるのがよいでしょう。

北方の国では冬にはこの命令を使う事が出来ません。また、北方の国に運ぶ事も出来ません。

命令４：＞臨時徴収＜

財政難に陥った場合、臨時に税を徴収する事が出来ます。通常税収と重なる秋にはこの命令を使う事は出来ません。また年に１回しか行うことが出来ません。住民の忠誠度が減少しますので、注意が必要です。

命令５：＞人材登用＜

1.　武将の登用

在野の武将を登用したり、他の君主に所属している現役の武将を引き抜いたりします。太守となっている武将の引き抜きに成功すると、その国は自分のものとなり、その国に居る他の武将の内忠誠度の低い者も貴方の配下となります。しかし、前の君主への忠誠度の高かったものは在野に下ります。さらに現在戦闘中の敵武将を登用して味方に付けてしまう事も可能ですので、強力な防衛手段ともなります。

この命令は君主の居る国からしか用いることができません。登用に成功するとその武将のいた国が自分の領土だったときは、その国の現役武将となりますが、空白地や他の君主のもとにいた武将は、君主のいる国にやって来ます。

優れた武将を登用するためには、相手の弱点を突く贈物をすることです。

1.：手紙を書く
費用が全くかかりませんが、登用できる可能性は低いです。

2：金を贈る
知力の低い武将に効果があります。

3：名馬を贈る
カリスマ性の低い武将によく、武力の高い武将には特に効果があります。

4.：女を贈る
武力が高く、知力が低い武将に喜ばれます。しかし、女は略奪によってしか手に入りません。

5：自ら出向く
武力が低く、知力の高い武将を手に入れるには、一番効果があります。しか

し、自分の領地以外の場所に出向くときは、敵に捕まってしまう可能性があります。

現役の武将を引き抜くには、その武将の君主への忠誠度が低いことが絶対条件です。

2. 兵士を雇う

住民の中から兵士を雇い自分の配下の武将あるいは自分自身に所属させます。武将が持つことの出来る兵士の最大値は 20000人なので、所属させようとする武将がすでに多くの兵士を持っていると、兵士は少ししか雇えません。

兵士を 100 人雇うのに軍資金10と兵糧 100 が必要です。また、人口が全兵士数に比べて少ないときには、兵士を雇うことは出来ません。

3. 再編成

その国にいる全兵士を現役武将達に新たに振り分けます。まず、兵士を少なくしたい武将の所持兵数を減らします。すると、残り兵士数が表示されますので、兵士を増やしたい武将にその兵士を振り分けて下さい。

命令 6 :＞様子を見る＜

国や武将の様子を表示します。

1. 各国の様子

国ごとにその国の状態や武将の様子を見ることが出来ます。国番号の入力のところで［ＲＥＴ］のみを押すと現在命令中の国が対象となります。

2. 領地の一覧表

貴方の領地となっている国の概略を一覧表にして見ることが出来ます。

3. 武将の一覧表

命令中の国にいる武将の概略の一覧表を表示します。

4. 州別地図

州地図を表示して、各州ごとの説明文を掲載します。この命令を実行しても、もう一度別の命令を実行することが出来ます。

自分の領地の様子だけを見た場合には、もう一度他の命令を実行することが出来ます。他人の領地の様子を見ると一回分の命令と見なされます。なお、一回分の命令で、何国でも見ることが可能です。

命令 7 :＞ほどこし＜

1. 民へのほどこし

民には金か食料をほどこすことが出来ます。民にほどこしをすると民忠誠度が上昇します。食料よりも金の方が価値がある訳ですが民にとっては金も食料も同じ価値でしかありません。

民に食料を 5000 以上ほどこし、しかも、その国の兵糧が 100 未満になってしまった場合には、その国を支配している君主、即ち貴方のカリスマ性が増します。君主のカリスマ性は、この方法でのみ増大させることが出来ます。

2. 武将へのほどこし

武将には、金と食料の他に書物と女をほどこすことが出来ます。武将に金か食料をほどこすと武将の貴方への忠誠度が増すだけでなく、武将は、ほどこされた金、食料を配下の兵士に分配するので、兵士忠誠度も向上します。また同じ量ならば武将は価値の高い金の方を好みます。

武将に書物をほどこすと、その国にその武将よりも知力が2以上高い武将が居る場合に限り、知力が1上がります。なお、書物の代金として、金5が必要です。

武将（特に武力の高い武将）に女をほどこすと忠誠度が大きく向上します。

命令8：＞洪水対策＜

洪水確率を下げます。指揮を取る武将の能力によって、同じ予算を使っても効果が違って来ます。

命令9：＞開発＜

開懇や治水工事を行うことにより、その国の生産能力を高めますので、土地の価値が増えます。洪水対策と同じく、指揮を取る武将の能力によって、同じ予算を使っても効果が違って来ます。

命令10：＞兵士を鍛える＜

兵士の能力を向上させます。予算を使わずに出来る唯一の戦力向上命令です。

命令11：捜索＜

いろいろなものを捜します。捜索を行う為には軍資金が3－4必要です。

1. 鉄

武器を作る為の鉄を探します。鉱脈のない国では、いくら探しても鉄は見つかりません。

2. 軍資金

金の鉱脈を探します。運良く見つかると軍資金が増えます。一種の賭といえます。

3. 人材

まだ発見されていない武将を捜します。見つかった武将は、命令5：＞人材登用＜　で登用に成功すれば、貴方の配下とする事が出来ます。

4. 玉璽

どの君主も玉璽を持っていない場合、玉璽はどこかの国に落ちています。それを捜させるのが、この命令です。

命令12：＞略奪＜

住民から金、米、女を奪い取って来ます。美女とはこの命令で住民から略奪してきた女たちのことです。略奪を行うと民忠誠度は極端に低下し、貴方のカリスマも下がってしまいます。その国にいる現役武将たちのうち、武力の高い者は喜び、知力の高い者は悲しんでそれぞれ貴方に対する忠誠度が増減します。

命令13：＞築城＜

城を建設します。城を建てるにはかなり巨額の投資が必要です。もし築城できるだけの資金があったならば、一時的にHEX画面が表示されますので、どこに城を

築くかをカーソルを動かして入力します。城はHEXのうち○印のついているところにのみ建てられます。各国には、城数に上限がありますので、○印が一つもないときは、もうそれ以上その国に城を建てることは出来ません。
築城命令を発してもすぐに城が出来る訳ではなく、城が完成するのは約一年後となります。築城中のHEXには、×印がつきます。
城は戦略上は町として税金の徴収源となり、戦術上は敵に攻め込まれたとき防衛の拠点として機能しますので巨額の投資が必要でも、また完成に一年かかったとしても、建設する価値があります。

命令14：>密計<

他国に武将を送り込んで武将や住民の忠誠度を下げたり、兵糧の倉庫を焼き払ったりします。

1. 君主の悪言を流す
   敵の君主の悪いうわさを流し、その国にいる武将の忠誠度を低下させます。
2. 住民を翻弄する
   住民におかしなうわさを流し、住民忠誠度を低下させます。
3. 米を焼く
   兵糧の倉庫に火をつけ、兵糧を3分の1焼き払います。

密計のために送り込んだ武将の能力が低かったり、敵国に知力の高い武将がいたりすると密計は失敗することがあります。また送り込んだ武将が敵に捕まってしまうことがありますので注意が必要です。
コンピュータ側も密使を送り込んで来ますので、貴方の国で貴方の悪いうわさが流れたり、兵糧を焼かれたりすることがあります。
君主の悪言を何度も流して敵国の太守の忠誠度を低下させ、その太守を登用して引き抜いてしまえば、まったく戦闘を行なわずにその国を手に入れることが出来ます。

命令15：>外交交渉<

他の君主と交渉します。交渉のために、使者を一人相手のもとへ送り込みます。交渉が成功するか、失敗するかは、貴方のカリスマ性と、使者の能力にかかっていますが、それ以上に、以前相手の君主とどんな関係にあったかによります。最近戦争していたり、借金を返していなかったり、相手からの交渉に応じていなかったり、配下の武将を引き抜いていたりすると、相手の貴方に対する怒りが大きくなっており、交渉が失敗するばかりでなく、怒りが激しい場合には使者が殺されてしまいます。
この相手の怒りの大きさは“敵対心”として君主の様子を見たときに表示されます。また、この命令を選択したときに、君主名の下に表示される数字もこの敵対心です。
この相手の怒りの大きさに依って、コンピュータ担当の英雄は攻め込む相手を決めますので、交渉では相手の怒りを鎮める事が目的の一つとなります。
また、使者の貴方への忠誠度が低く、交渉相手のカリスマが高い場合には、使者が貴方のもとへ帰らないことがあります。

1. 借金

他の君主から金を借ります。商人からの借金と違い金額の制限もなく、利子も付きませんので、きちんと返しさえすればたいへん便利でお得です。しかしながら君主からの借金や借りた兵糧の返済が滞ると、その君主を怒らせることになりますので、借金や借りた兵糧を忘れないようにしてください。君主からの借り物は国状態には表示されません。また交渉が成功しても相手の君主の居る国の軍資金が貴方の求めた金額より少ない場合は借りられる額はそれだけ少なくなります。

2. 借金返済

君主からの借金は、秋に自動的に返済されますが、この命令で早く返してしまうことができます。

3. 兵糧借り

他の君主から兵糧を借ります。注意事項は借金と同じです。

4. 兵糧返済

君主から借りた兵糧は、秋に自動的に返済されますが、この命令で早く返してしまうことができます。

5. 土地の交換

他の君主の領地と自分の領地が隣りあっている場合、その領地を交換することが出来ます。この交渉をうまく使うと、孤立してしまった自分の領地をまとめることが出来ます。

交換するためには、相手の領地が二つ以上あり、交換後相手の領地が相手の他の領地に隣接している必要があります。

土地を交換すると両方の土地の住民の忠誠度が低下します。

6. 婚姻

貴方の娘を相手の君主に嫁がせます。これにより、相手は貴方によい印象を持つことになり、敵対心を大幅に下げることが出来ます。他の交渉の成功率が上がり、攻め込んで来る可能性がほとんどなくなります。しかし、貴方が攻め込んだことのある相手だったり、借金を返さなかったりしていた場合には、その君主の怒りに触れ、娘、使者ともに殺されてしまう場合もあります。そうなると、貴方のカリスマ、運が低下してしまいます。

貴方の娘を嫁がせた君主の領地へ貴方が攻め込むと貴方のカリスマ性が低下します。その君主が死亡して他の武将が君主になった場合には、このことはなくなります。

7. 贈物

他の交渉を成功させるために、また、自分の領地に攻め込まれないために、他の君主の貴方に対する怒りを鎮める効果のある贈物をします。貴方に対する敵対心が10以下になればその君主が攻めて来ることはまずありません。

8. 共同作戦

これは相手の君主をけしかけて、第三の敵を攻めさせるものです。従って貴方が窮地に陥ったとき、助けてくれるという事ではありません。

9. 停戦

交渉相手と戦争中の国がある場合、お互いに攻め込んでいる方が撤退し、戦争をやめるものです。

10. 土地を要求する

貴方が他の君主に対して外交交渉を続けた結果、その君主の貴方に対する敵対

心が0になった場合、貴方はその君主に対して土地を要求することが出来ます。相手の君主はいままでに貴方からいろいろな恩を受けているわけですから、世間体からも拒否することは出来ません。しかし、貴方が土地を得るためには、相手に金10000、または玉璽を贈るか、または娘を嫁にやらねばなりません。

また逆も成り立ちます。即ち、ある君主の貴方に対する貢献度が100に達すると、その君主に土地を要求されることがあります。このとき、貴方は拒否することは出来ません。

命令16：>取り引き<

1. 商人

常に商人がいるのは4、7、10、13、20、21、28、29、37、39、48、56国だけで、その他の国は旅の商人が渡り歩いているので、いつもいるとは限りません。特に、民忠誠度の低い国や、土地価値の低い国、夏の南部の国、冬の北部の国にはほとんど訪れません。

(1) 借金、借金返済

商人から借金をしたり、借金を返済したりします。返済は秋に自動的に行われます。借金は合計1000までしか出来ません。

(2) 兵糧売り、兵糧買い

兵糧の売り買いをおこないます。

2. 鍛冶屋

鍛冶屋は鉄10と金1で武器を1作ってくれます。金が足りなくても仕事をしてくれることがあります。

武器を得ることにより、兵士の武装度が上がります。

命令17：>委任解任<

自分の領地が増えて来ると全ての領地に命令を出すのは煩わしくなりますので重要でない国は委任してしまうと貴方の配下の武将が治めてくれます。

しかし委任している国に攻め込まれると、貴方はその国の配下に命令を与えることは出来ません。従って委任していた国の周囲に敵国が現われた場合には解任して、その国を貴方の制御下においた方がよいでしょう。

この命令は君主のいる国からしか行なうことができません。この命令を実行しても他の命令を行なうことができます。

命令18：>放浪<

回りを強国に囲まれ、逃げ場のない絶体絶命の危機に陥ったとき、最後の手段として放浪の旅に出ます。放浪すると、国を捨て、兵士を捨て、捲土重来の夢を見ながら当てのない旅を続けることになります。領地が幾つかあった場合、君主がいない国にいる武将は在野に下り、そこは空白地となります。君主がいるところでも、連れていかない武将は在野に下り、空白地となります。それまでかかえていた兵士は、武将一人に付き500人を残して全員解雇されます。

また、戦争や人材登用で敵に捕まってしまった場合、運良く逃がされたとしても自国に帰る事が出来ずに放浪状態に陥ってしまう事があります。戦争中、放浪状態に陥ってしまった場合は、戦争中の味方の武将のみがついてきます。人材登用で敵に捕まり放浪状態に陥った場合は、どの武将もついてきません。

放浪の旅に出ると貴方の出す事の出来る命令は次の5つだけになります。

1. 移動

隣国へ移動します。このとき、貴方のもとへ義勇兵が集まってきますので、一緒に放浪している武将の誰かか、貴方自身の持つ兵士に加えます。全兵士数が20000人に達すると、もはや放浪を続ける訳にはいかなくなり自動的に旗揚げとなります。

誰かの領地に貴方がいる場合、移動すると貴方は捕まってしまう可能性があります。

2. 旗揚げ

空白地にいる場合には建国してそこを自分の領地とし、誰かの支配地にいる場合には画面はHEX となってそこの領主と戦闘を開始します。

3. 隠遁

その国にとどまります。誰かの領地にいても捕まる可能性はありませんが義勇兵はやってきません。

4. 様子を見る

各国の国状態や、自分の配下の様子を見る事が出来ます。この命令を実行しても、他の命令を実行することが出来ます。

5. 中断

命令20：>中断< と同じです。この命令を実行しても、他の命令を実行することが出来ます。

命令19：>なにもしない<

なにもせず、その月を過ごします。

命令20：>その他<

1, ゲームの中断

ゲームを中断します。普通は、今の状態をDISKに書き込んでからゲームをやめます。ゲームのセーブ箇所は10箇所ありますので自分のセーブしたい箇所の番号を選び、ファイル名を記入して下さい。状態を書き込んだだけでゲームをやめなかった場合には、他の命令を実行することが出来ます。状態のよいときには、あとで悲惨な状態に陥ったときの為にDISKに状態を書き込んでおきましょう。

2. 音のON/OFF

効果音を出すか消すかを決めます。効果音は入力待ちのとき、即ちカーソルが点滅しているときならいつでも、F・1キーでOFF、F・2キーでONにすることが出来ます。

3. 動画のON／OFF

アニメーションを表示するか、消すかを決めます。アニメーションも入力待ちのとき、即ちカーソルが点滅しているときならいつでもF・3キーでOFF、F・4キーでONにすることが出来ます。

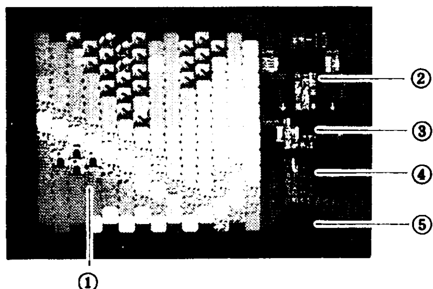


4. waitの調整

表示の待ち時間を調整します。メッセージを読み慣れてきましたら、waitの調整をして下さい。1－10で小さくなる程表示時間が短くなります。なお、初期時は6に設定されています。

〔8〕：戦術（HEX画面）

戦略の命令2：＞戦争＜　で敵国に攻め込んだ場合や攻め込まれた場合、または放浪中に誰かの領地で旗揚げした場合などには、画面はHEXとなり戦闘状態に入ります。HEXにおいても命令は数字で入力しますが［RET］不要なものが多いので注意して下さい。



① HEX（マス目）が表示されます。移動や攻撃は、全てこのエリア上で行います。
② 現在、戦争している国名が表示されます。
③ 戦闘中の君主名（または総大将）が表示されます。
④ お互いの兵士数・武将・軍資金・兵糧などが表示されます。
⑤ 命令入力及びその結果が表示されます。

1. 配　置

HEXにはいると、まず攻撃側から武将を配置します。配置が出来るのはHEX上に○印がでているところです。攻め込んだ場合には最初に兵糧を何処に置くか決めて下さい。兵糧を敵に取られると兵糧0となって貴方の負けとなるので兵糧は見方の武将を配置したマス目に置くべきです。次に防衛側の武将を配置します。全員を配置する必要はなく、特定の武将を選んで配置することが出来ます。最低1人は配置する必要があり、また10人までしか配置できません。配置せずに待機中の武将がおり、HEXに配置されている武将が10人未満の時には各ターンの初めに

援軍を送り出しますか　　（Y／N）？

と聞いて来るので援軍を繰り出したいときはYと答えて下さい。なお、防衛側は城を全部取られると負けとなり、また城は防衛上有利なので城に武将を配置すべきです。

2. 勝利条件

勝敗は次のどれかの場合が満たされると決定します。

(1) 攻撃側の勝利

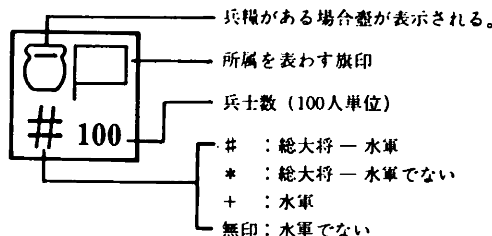
* 防衛側の軍資金または兵糧が0になったとき。
* 城を全部占領したとき（誰もいない城があってはいけない）。
* 防衛側の武将が一人もいなくなったとき。
* 防衛側に、君主がいて、その君主を殺すか、または捕らえて逃がしたときに、放浪の旅に出てしまったとき。

(2) 防衛側の勝利

* 攻撃側の軍資金または兵糧が0になったとき。
* 攻撃側の総大将を倒したとき。
* 攻撃側の兵糧を奪った時。

3. HEXにおける部隊と地形の表示

(1) 部隊



(2) 地形

※冬には、部隊の機動力が2ずつ低下します。

平　地	入り込むのに必要な機動力	＝	2	
山　地	入り込むのに必要な機動力 防衛上有利です。	＝	4	
湿　地	入り込むのに必要な機動力	＝	5	
河・湖・海	入り込むのに必要な機動力	＝	6（水軍） 10（水軍でない）	
城	入り込むのに必要な機動力 防衛上特に有利です。	＝	3	
山岳地	入り込むことはできません。			

〔9〕：戦術時（HEX画面）における命令

HEXでは7つの命令を発する事が出来ます。数字の入力のあとに［RET］は不要です。［RET］のみを押すと一般に最初の命令待ちに戻る事が出来ます。

1	移動	部隊を移動させる
2	攻撃	敵部隊を襲撃する
3	退却	部隊を退ける
4	降参	降伏する
5	待機	何もしない
6	報告	状況を報告する

1. 移　動

(1) 通常移動

部隊を移動させます。一マス動くごとにその地形に対応した機動力が消費され、機動力がなくなるまで連続して移動することが出来ます。例えば、機動力が10あった場合、山地2マスに平地1マス移動でき、平地だけなら5マス移動出来ます。機動力が余っていても、［RET］のみ入力することにより、そこで止まる事が出来ます。冬には機動力が2減少するので動きが鈍ります。

(2) ののしってから移動

敵の部隊が隣接している場合、移動する前にその敵部隊をののしると、敵部隊の部将の能力が低い場合には、自分の部隊が移動したあとをその敵部隊が追って来ます。失敗した場合には通常の移動となります。

(3) 散開

部隊を2つに分けます。敵部隊を取り囲み、一斉に攻撃することによって自軍の損害を減らす事が出来ますので、散開して取り囲むようにします。しかし、散開すると移動できなくなってしまいますので、注意が必要です。

(4) 集結

散開している部隊を一つにまとめます。

2. 攻　撃

(1) 通常攻撃

隣接している敵部隊を攻撃します。戦闘の結果、双方に被害がでて兵士数が減ります。兵士数が0になるとたいていは敵に捕ええられてしまいますが、捕らえられない事もあります。兵士数が0であっても、その部将一人で戦う事ができます。

敵の武将を捕らえると、生かすも殺すも貴方の自由となります。

捕らえた武将を殺してしまうと、その武将はこの世からいなくなります。

捕らえた武将を逃がすと、普通の武将は在野に下ります。君主である武将を逃がすと、他の国に逃げたり、放浪の旅にでたり、なにごともなかったかのように再び貴方を攻撃して来たりします。

捕らえた武将を召し抱えると、その武将は貴方の配下となります。貴方が攻め込んだ時に召し抱えた武将は、戦闘に使わなければなりませんが、攻め込まれた時に召し抱えた武将は、戦闘に使わず待機中にすることが出来ます。大抵の場合、捕らえた武将の貴方への忠誠度は大変低く、敵に寝返ってしまう可能性大ですので注意が必要です。君主を召し抱えることは出来ません。

(2) 一斉攻撃

攻撃目標である敵部隊に隣接している全ての味方の部隊が同時に攻撃します。一斉攻撃をかけると、味方の損害は攻撃に参加した部隊の数で割られます。

従って敵を取り囲むとそれだけ有利になります。

(3) 突撃

敵部隊のマス目に入り込んでどちらかの兵士数が0になる迄両軍入り乱れての白兵戦を行います。

突撃を行なった場合、敵武将の武力が低いと生け捕りにする事が出来ず戦乱のなかで殺してしまう事が多くなります。武将を手に入れたいときには注意が必要です。

(4) 計略

敵部隊を罠にかけます。武将の知力が高くないと成功しません。計略が成功すると相手の兵士数が減るだけでなく、機動力を一時的に0にする事が出来ます。この攻撃は味方に被害がでないので、兵士数が少ない場合に有効です。ただし、計略を用いて敵部隊の兵士数を0にしても敵武将を捕えられる事は希です。

(5) 火計

隣接するマス目に火を放ちます。成功するとその場所が炎に包まれ、そこにいる部隊は火のついていない場所に移動するか退却又は降参しなければ全滅し、武将も焼け死んでしまいます。炎は各ターンごとに風下へ向かって燃え広がってゆき、敵、味方の区別なく焼き払って行きます。

3. 退　却

部隊を隣接する自分の領地か空白地へ退却させます。退却できる土地がないときは退却できません。退却は失敗する事も多く、特に機動力が少ないときや多くの敵部隊に接している場合には敵に捕らえられてしまう可能性が高くなります。

武将が退却する時は、その部隊のみ有効ですが、君主（総大将）が退却すると、全軍退却とみなされますので気をつけて下さい。

4. 降　参

武将を降参させます。降参すると戦闘で敵に捕まったときと同じになります。

5. 待　機

部隊を現在位置するHEX上で休息させ 、機動力を養います。待機すると、機動力が1あがります。ただし、機動力は最大15までです。

6. 報　告

部隊の状態を報告させます。敵の部隊の状態も見る事が出来ます。

〔10〕：武将を捕えた時

HEXの戦闘で武将を捕まえた場合や、貴方の領地に人材登用に来た君主を捕らえたり、貴方の領地を放浪していた英雄を捕らえた場合、貴方は次のうちの一つを選ぶ事が出来ます。

1. 頸を切る

捕らえた武将を殺します。その武将はこの世から居なくなります。

2. 逃　す

普通の武将であれば、その武将は在野に下ります。君主であった場合は、そのまま自分の領地に逃げてしまいますが、うまく自分の領地に帰り着けなかった場合にはその君主は放浪の旅にでます。その君主がたくさんの領地を持っていた場合には、それらは全て空白地となります。

3. 召し抱える

貴方の配下にします。しかし君主（英雄）を召し抱える事は出来ません。この命令によって武将を貴方の配下にした場合、その武将のもとの君主に対する忠誠度が高かった場合には、貴方への忠誠度は極端に小さくなりますので注意が必要です。

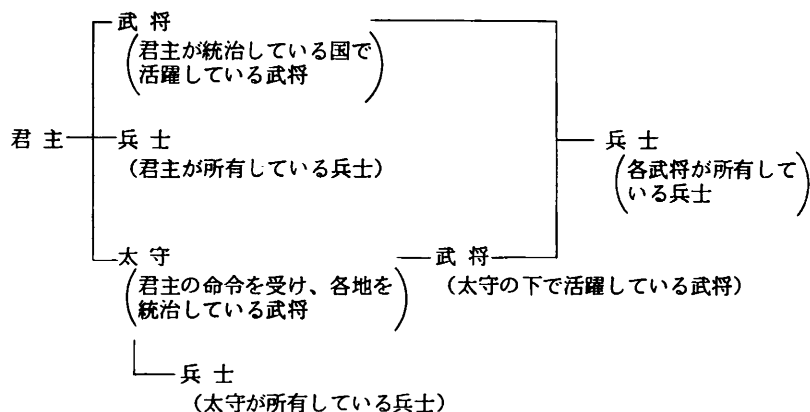
貴方の配下の武将が捕らえられた場合にはたいてい捕らえた君主に召し抱えられます。また貴方自身が捕らえられた場合には、貴方のカリスマ性が高く、捕らえた君主の貴方に対する敵対心が小さかったならば逃がされる可能性がありますが、そうでないときは殺されてしまいます。たとえ逃がされたとしても運悪く自分の領地に帰り着けなかった場合には、強制的に放浪状態となり、貴方の持っていた領地を全て失うことになります。

〔11〕：君主の死亡について

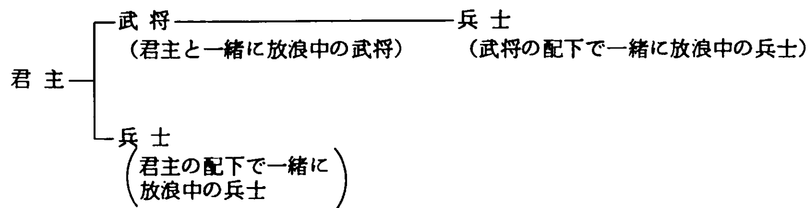
君主が死んでしまうと配下の武将の中から後継者が選ばれ、後を継いで君主となります。配下の武将が1人もいないときはその君主の一族は滅亡します。
もし、貴方が死んでしまった場合、配下の中から後継者を選びだし、今後貴方はその武将となって支配を続けます。配下の武将が1人もいないとゲーム終了です。
君主が新しい武将に代わると、新しい君主の能力に依っては配下の武将たちの君主に対する忠誠度が低下し、忠誠度が0になってしまった武将は君主のもとを去り在野に下ってしまいます。

〔12〕：武将の主従関係について

1. 君主が領地を持っている場合



2. 君主が放浪している場合



〔13〕：ゲームのヒント

『三国志』の命令をひととおり説明して来ましたが命令の数が大変多いので、最初に何をしたらよいのか、例を一つ挙げておきましょう。



夏にはかならずと言っていい程頻繁に洪水が発生します。ですから最初の3ケ月間は洪水対策をしましょう。しかし軍資金は殆どありませんので予算は1ずつにします。一度に全部使ってしまうより効果が上がります。次に兵糧を民に施します。そのあとは開発を行なって土地の価値を出来るだけ上げます。秋が来たら軍資金がある程度増えている筈ですから商人を呼び出して兵糧を買いましょう。

商人はいましたか？　商人がいないときは、土地価値を上げましょう。兵糧が手に入ったら民にほどこしをして民忠誠度を70以上に上げてやります。こんな事をしている間に、他の国は戦争を始めて居るかも知れませんが、とにかく最初は生産力を向上させる事です。

軍資金や兵糧に余裕が出て来ましたか？　余裕があれば兵士を少し雇ってもよいでしょう。さて、回りの様子を見てみましょう。兵糧が100以下の国があれば、攻め取るのは簡単です。貴方自身の国はまさかそんな状態ではないでしょうね。攻撃するのなら、人口の多い国を狙いましょう。生産力も強く、兵士も多く雇えます。

隣に武将の数、兵士数、軍資金、兵糧のそろった強国はありませんか？　そんな国に攻め込まれたら一大事です。外交交渉で贈物をしましょう。しかし1回や2回送っただけでは安心できません。強国同志が戦争をしていないようだったら共同作戦を申し込んで戦争をけしかけましょう。余りに強い国はお互いに潰し合ってもらうのが一番です。

さて、何処か弱そうな国を狙って攻め込むとしましょう。相手は防衛上有利な城に陣取っていますが、倍ぐらいの兵力があればまず大丈夫ですし、優秀な武将を注ぎ込めば同じぐらいの兵力でも勝取る事が出来ます。HEXでは1人の武将を集中的に狙う事です。特に君主がいたら君主を徹底的に狙いましょう。出来るだけ多くの武将で敵を取り囲み、一斉攻撃をかけると次第に敵は弱って来て生け捕りにすることが出来るでしょう。生け捕った武将は召し抱えてそれほど大切でないところに配置しましょう。突撃は相手を殺してしまう事が多いので兵糧が尽きそうな場合など早く決着を着けたいときを除いて余り使うのは止めましょう。

また、領地を拡大する手段は戦闘だけではありません。密計を用いて太守の忠誠度を下げ、太守を引き抜いてしまえば、どんな遠い国でも、どんなに強い国でも貴方のものになります。外交交渉で敵の敵対心を0にしてしまえば、領地を要求することが出来ます。コンピュータ側の強さを大きくしたときや、出来るだけ短い期間で全国統一を果そうとするときには、これらの知的手段による領地の拡大は必要不可決なものとなるでしょう。

何処かの国を取りましたか？　取ったならば新たに武将が何人か貴方の配下となったでしょう。その武将の様子を見てみましょう。貴方への忠誠度が一桁しかないかもしれません。そんな武将は重要なポストには就けられません。武将の貴方への忠誠度は少なくとも50は必要です。武将にほどこしをしましょう。

何か忘れてはいませんか？　領地を余り増やす前に優れた武将を集めましょう。まずは自分の領地で人材を捜索してみます。武将が見つかったらどんどん登用しましょう。敵の領地に居る在野武将や敵の配下の武将でも忠誠度が低くければ登用できます。

たくさんの武将がいますが、貴方は君主として、誰がどんな能力を持っているかを把握している必要があります。武力の高い武将は戦場へ、知力の高い武将は未開の国で生産力の向上に従事させます。知力、カリスマが揃っていれば優秀な外交官となれますので使者として外交交渉に用いましょう。あまり特徴がなくても、国の数が多くなってきたときには、安全な国の太守にすることが出来ます。そして、知力の最も高い武将は軍師として貴方の傍らにおき、その忠言を聞きましょう。命令の実行前に貴方に伝えられる忠言の内、知力96以上の武将の言う事は、その知力の高さに応じて信頼できるものである事を付け加えておきます。

以上あまりにも簡単に勝てそうな事を書いて来ましたが実際にはなかなかこの通りにはいきません。これは実直なやり方ですので、最初に可能な限り領地を増やしてしまい、その後幾つか敵に取られてもその間に他の国を強くしてしまうとか、最初の状態があまりに不利なときにはその国を捨てていきなり放浪の旅にでて機会を窺うとか、他にもやり方は無限にあると思います。

もし貴方が『三国志』を御存じないのであれば是非一度文庫本やマンガやテレビの人形劇にもなっているこの壮大な物語をお読みになることをお勧めします。三国志に登場する人物たちがどんな関係にあり、どんな個性を持ち、どんな人生を送ったか、それが判るとゲーム『三国志』の面白さが倍増するでしょう。

〔14〕：ゲームの終了

ゲームを中断する場合は、命令20：＞その他＜の中から1. ゲームの中断を選び、ゲームの終了を確認してからディスクを抜いて下さい。後日、現存の続きをやりたい時には、中断の際に今までのデータをディスクに書き込んでおいて下さい。また、やむを得ずゲーム途中でディスクを抜く場合は、必ずディスクのアクセスランプが消えている時にして下さい。アクセスランプの点灯中に抜こうとすると、ディスクを壊してしまう恐れがありますので、気を付けて下さい。

〔15〕：トラブル

※トラブルについて

1. 商品が正常に動作しない場合
   当社宛に不良内容をお書添えの上、お送り下さい。
   折り返し完動品をお送り致します。
2. お客様の不注意による交換の場合
   3000円をご同封の上、当社宛にお送り下さい。

〒223　横浜市港北区日吉本町1876
株式会社　光 栄
「三国志」係宛
☎044－61－6861

※本製品はprogramの一部がマイクロソフト社のマイクロソフトCコンパイラ及びフェニックスソフトウェアアソシエイクのPLINK86を用いて製造されています。

M E M O

[illegible]

〔16〕付　録

「三国志物語」



© 1986　株式会社光栄

「三国志」関連年譜

155　曹操生まれる。

156　孫堅生まれる。

159　宦官が後漢の実権を掌握する。

161　劉備生まれる。

181　孔明生まれる。

182　孫権生まれる。

184　黄巾の乱起こる。この頃、劉備、関羽、張飛、桃園に義兄弟の契りを結ぶ。

196　劉備、呂布に敗れ、曹操を頼る。

201　劉備、劉表を頼って荊州へ。

207　劉備、「三顧の礼」で孔明を迎える。

208　赤壁の戦い。

209　荊州の長官となった劉備、孫権の妹と結婚。

214　劉備、劉璋を降して、成都に入る。

219　関羽、孫権に捕われ、斬られる。

220　曹操、没す。子の曹丕、魏を建国。

221　劉備、蜀を建国し、成都で即位。孔明、丞相となる。張飛、部下に殺される。

223　劉備、白帝城に死す。子の劉禅、あとを継ぐ。

227　孔明、「出師の表」を劉禅に奉って北征を開始。

228　孔明、祁山に進出するが、馬謖の命令違反により惨敗。

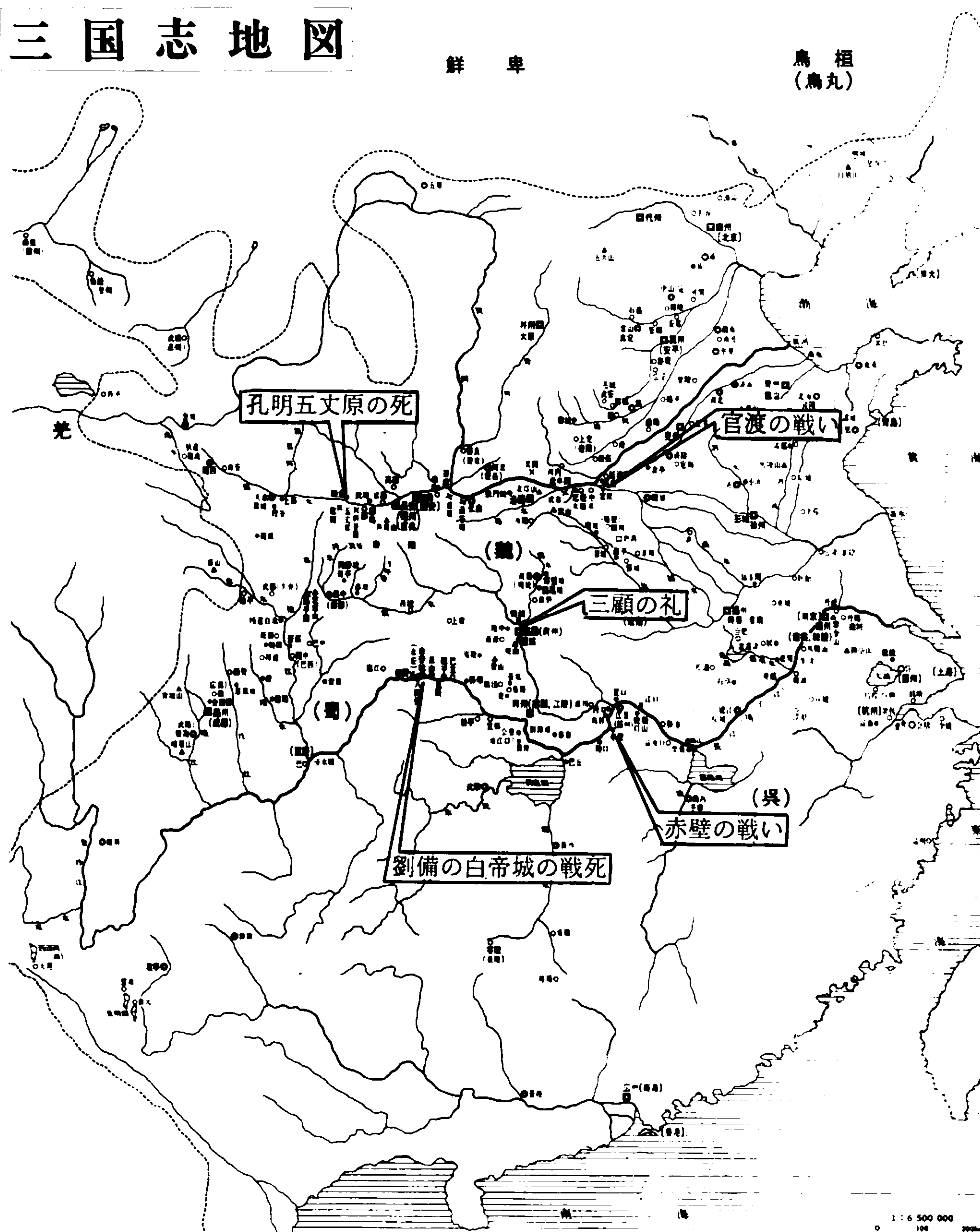
229　孫権、呉の帝位に就く。

234　孔明、五丈原に陣没。

263　劉禅、魏に降伏し、蜀滅ぶ。

265　仲達の孫、司馬炎が帝位に就いて晋を建国。

280　呉、滅亡し、晋が天下を統一する。


三国志地図
鮮　卑
烏　桓
(烏丸)
孔明五丈原の死
官渡の戦い
(魏)
三顧の礼
(蜀)
(呉)
赤壁の戦い
劉備の白帝城の戦死
1 : 6 500 000

主な登場人物

袁　術（えん　じゅつ）　字は公路。司空袁逢の子で、袁紹の従弟が黄巾討伐で名をあげるが、皇族を帝位に推さんとする袁紹と対立、曹操連合軍に敗れ揚州に落ちる。後、寿春において即位を宣言するが、野心のみ肥大し、統治的能力に欠けた為、大成せず発病後、没ずる。

袁　紹（えん　しょう）　字は本初。袁術と共に汝南郡汝陽の人。名門の出身で、宮廷で宦官軍皆殺しの後、董卓を恐れて洛陽を脱出。後、董卓討伐の際には義勇軍の総大将となる。「官渡の戦い」で曹操に敗れ、病没。御曹子的性格の為、名門意識が生涯つきまとった事が弱点となる。

関　羽（かん　う）　字は雲長。身長九尺、ヒゲの長さが二尺の大男。張飛とともに劉備の挙兵以来の部下で、三人は兄弟同然の仲。後に曹操の捕虜となった時も、劉備との「義」を重んじ曹操の誘いを断る。信義に厚い天下無双の好漢。表城にて一子関平とともに孫権に処刑され、没す。

姜　維（きょう　い）　字は伯級。魏の武将であったが、諸葛孔明の信任を得て蜀の武将となる。孔明の死後、撤退中に「死せる孔明、生ける仲達を走らす」という芸当をみせた。「三国志演義」の最後をいろどる重要なキャラクターである。

黄　忠（こう　ちゅう）　字は漢升。もと劉表の配下で長沙を守ったが、「赤壁の戦い」の後、劉備のもとに身を投じる。定軍山では曹操軍の武将、夏候淵を討ち取っている。「老将」として有名で、老いてますます盛んな人の代名詞になっている。

司馬仲達（しばちゅうたつ）　曹操他、魏王朝の四代に仕えた知将。諸葛孔明とは宿命のライバルで、しばしば対決をする。五丈原では、孔明の死をも予言している。晋王朝の基礎を築き上げ、孫の司馬炎が晋を開く事により中国統一を成し遂げた。

周　瑜（しゅう　ゆ）　字は公瑾。孫策と同年で若い頃から、無二の親友であった。孫策死後は、幼い孫権を補佐し、呉の基礎を固めた。「赤壁の戦い」では、魯粛とともに孫権に策を授け曹操軍を相手に大勝をおさめる。曹操を亡きものにするという志半ばにして病没。

諸葛孔明（しょかつこうめい）　臥竜とも伏竜とも。蜀の丞相。徐庶の推薦により、「三顧の礼」をもって劉備に迎えられ、以来、「水魚の交わり」を結ぶ。劉備の死後も、その志を継いで蜀の経営に専心する。天才的な戦略家としての才能をもち、数々の訓戒を残す。魏征討中、五丈原にて死没。

徐　庶（じょ　しょ）　字は元直。孔明の親友。荊州で玄徳と会い、玄徳軍の軍師となる。諸所の戦場でみごとな戦略を披露するが、母親を曹操の人質に捕られたためやむなく投降。しかし、曹操には何一つ策を授けなかった。母親が義を重んじ曹操に逆らったのは有名。

曹　操（そう　そう）　字は孟徳。権謀術数に富む。また、歌舞を好むなど、なかなかの文人。「黄巾の乱」の平定、董卓討伐に奔走する。中原より南進を企てるが「赤壁の戦い」にて劉備・孫権の連合軍に大敗。三国中では最初に魏王となり、全中国制覇を志すが、関羽の霊魂に悩まされて洛陽に没する。

孫　堅　字は文台。孫策、孫権の父で呉建国の礎を築く。董卓討伐軍に加わって洛陽に一番乗りし、伝国の玉璽を手中に握る。荊州攻撃中、黄祖の部下に矢を射かけられ落命。その事業は子の孫策に引き継がれる。

孫　権　字は仲謀。孫堅の子で孫策の弟。父と兄の事業を受け継ぎ、呉の初代皇帝大帝となる。張昭、周瑜、魯粛ら有能な忠臣を持つ。劉備を連合して曹操を破るが、後対立、殺害をも企てる。やがて魏と蜀が戦争中、江東で勢力を伸ばし、呉の国を建てる。

孫　策　字は伯符。孫堅の子で孫権の兄。周瑜と親交を結ぶ。父亡き後は、袁術につき、江東に勢力を拡げて小覇王と呼ばれるに至る。曹操と内通していた許貢に暗殺される。

趙　雲　字は子竜。袁紹、公孫瓚に仕え、かねてから心を寄せる劉備軍に加入。「長坂の戦い」では玄徳の子阿斗を抱き、単身百万曹軍の中を突破。勇猛でその名をとどろかせ、「真の勇者」と劉備を感嘆せしめる。

張　飛　字は翼徳。身長八尺、頬から顎にかけて、虎のようなヒゲ。若い頃から関羽とともに、玄徳に仕えた武勇の将である。「三国志」随一の酒好き、短気でかつ警戒心が足りぬ点が大きな仇となり、部下に寝首をかかれて没す。

董　卓　字は仲穎。後漢王朝に大打撃を与えて滅亡に追いやり、三国時代の幕開けを導いた一世の梟雄。洛陽で暴虐の限りを尽くし、反董卓軍に攻められると洛陽を焼き払い、長安に逃亡。ここで腹心の呂布にそむかれ、斬られる。

馬　超　字は孟起。父の馬騰は、かって曹操誅殺計画に加わったことから殺害される。復讐戦に燃えるが、後劉備に投降、蜀の将となる。その勇猛さは地に響き渡り、関羽、張飛と互角に戦ったほど。

馬　騰　馬超の父。曹操誅殺軍に加わった為、曹操の手により、息子の馬休、馬鉄もろとも謀殺される。馬超が仇を討つべく立ち上がる。

龐　統　字は士元。孔明と並び称されるほどの智謀をもち、孔明が伏竜（臥竜）と呼ばれたのに対し鳳雛と呼ばれる。劉備の知恵袋とし、「赤壁の戦い」では「連環の計」により曹操を火攻めに。成都進撃の途次、流れ矢にあたりその才を発揮せぬうちに、戦没。

陸　遜　字は伯言。呉の興隆に貢献した功臣。謀略によって関羽の手から荊州を奪う。後、「夷陵の戦い」では、総司令官に任命される。守りを強く固め、頃合いを見計らって蜀軍を叩き、劉備を敗走に至らしめる。これによって劉備は白帝城に逃亡。

劉　焉　字は君郎。劉璋の父。霊帝のとき、益州牧となる。張魯の母と親しかった為、彼を督義司馬に任命。

劉璋（りゅう しょう）　字は季五。父、劉焉の後を継ぎ蜀の牧となる。曹操遠征の際に、劉備を蜀に迎え入れる。北の曹操、東の孫権にはさまれ、「天下三分の計」の実現に苦慮する劉備には渡りに舟となる。後、機会を伺う劉備に攻められ、降伏。人民に慈悲の深い武将。

劉備（りゅう び）　字は玄徳。漢王室の血を引く。「黄巾の乱」に際し、志を同じくする関羽、張飛にめぐりあい、桃園で義兄弟の誓いをたてるくだりは有名。後、出陣、奔走、敗走放浪を繰り返し、荊州にて「三顧の礼」をもって孔明を軍師に迎える。孔明らの補佐により、蜀の地を得、漢の皇統を継ぐ。仁義に厚く、私情から関羽の仇討ちにはやって呉に敗れ、白帝城に死す。後事を孔明に託す。魏の剛将、曹操とは一生涯、ライバルであった。

劉表（りゅう ひょう）　字は景升。荊州の牧を勤め、攻め込む孫堅を討ち取る。若い頃から高名な儒者で、戦火を受けない荊州に集まる儒者の為に、学校を開き、経典の校訂作業も推進。死後、次子の劉琮が戦うことなく曹操に降伏、荊州は奪取さる。

呂布（りょ ふ）　字は奉先。後漢末の群雄の一人。弓術と馬術に優れる。しかし、丁原、董卓、王允と絶えず裏切りを重ねる行動が敬遠され、「狼」とも「鷹」とも酷評される。呂布征伐に挙兵した曹操に、下邳城にて降伏、斬殺さる。

三国志物語

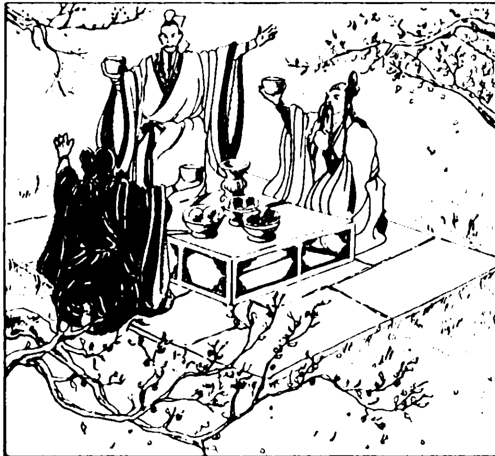
女王卑弥乎で知られる、邪馬台国のことが、魏志倭人伝に記されていることは、学校でも習ったであろう。その倭人伝が、じつは、「三国志」のなかに含まれているといえば、びっくりされるかもしれない。「三国志」といえば、劉備や、関羽や、張飛などが活躍する中国の奇書だと考えることは決して間違いではないのだが、元は、れっきとした史書なのである。古代の日本についての記述があっても、不思議ではない。正規の史書「三国志」を踏まえながら、その内容を面白く小説化したのが、「三国志演義」と呼ばれるもので、言わば、中国の歴史小説だ。われわれが「三国志」と呼びならわしているのは、普通「演義」のほうである。

日本でも、吉川英治や、柴田錬三郎や、陳舜臣などの作家が、「演義」をもとに独自の小説「三国志」を書いている。

今からおよそ1800年ほど前の、後漢の滅亡から魏・呉・蜀の三国鼎立時代をへて晋の天下統一にいたる戦乱に明け戦乱に暮れる約100年の、中国全土を舞台とする英雄豪傑の大活躍の物語、それが「三国志」である。

「三国志」の冒頭は、有名な「桃園結義」の場面から始まる。

劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳の三人が、桃の花の咲き誇る下で、親の血を引く兄弟よりも固い契りの義兄弟の約束を結ぶところだ。「生まれた日は違っても、死ぬ時は一緒に」という結盟であった。



当時の中国の状勢は、どのようであったか？

後漢王朝は、崩壊の寸前であった。宮廷は、外戚と宦官の勢力争いの場となり、過酷な収奪と、打ち続く天災に悩む農民のことなど、全く放置されたままであった。西暦2世紀の終わりごろのことだ。

疲弊した農民層をバックに、反乱を起こそうとしたのが、大平道の祖、呪術師張角である。貧農を糾合した一種の新興宗教教団といってよかろう。

蜂起軍は黄色い布を頭に巻いて目印にしたので、黄巾賊と呼ばれた。全土で起った黄巾軍は、都洛陽に刻々と迫る。宮廷は騒然となった。

宮廷は、黄巾軍征討の勅を出す。これに応じて、各地の有力者や風雲の志を抱く英

傑たちが、漸くそれぞれの軍事行動を起こす。のちの魏王曹操、辺境の野人董卓、その部下でのちに養子となる呂布、それに、わが劉備玄徳などだ。

見事に首都の軍事権を掌握したのは、董卓であった。戦の混乱に乗じて宮廷を制圧した彼は、自分に都合のいい皇帝（献帝）を即位させ、最高の実権者となって、横暴の限りをつくす。これを見た曹操や袁紹らは、洛陽を去って地方に身を避けるのであった。そして、やがて2人は、反董卓の旗をあげ、董卓討伐の連合軍を結成するにいたる。さしもの董卓も、これを見て都を洛陽から長安に移すことにした。古都洛陽は、すべて灰となった。

新都に移ってからも董卓の非道はいっそうはなはだしく、帝位を狙うほどであった。その野望を打ち砕く暗殺計画を練った男がいる。漢王室の司徒・王允であった。彼は董卓の腹心、呂布に働きかけて、妓女貂蝉をめぐる董卓と呂布の三角関係を策略し、呂布をして董卓を討たしめようとしたのである。この陰謀は成功した。賊臣董卓は、呂布の一撃によって脆くも滅びた。宮廷の統治能力はもはや地をはらい、各地に割拠する豪雄たちは、この混乱のなかで、それぞれの勢力拡大を画策しはじめていた。

反董卓連合を呼びかけた中心人物、曹操は、治世の能臣・乱世の姦雄とも、また逆に、乱世の英雄・治世の姦賊とも評されている。機知縦横、権謀術数に長じた人物であったといえよう。

劉備玄徳が“デビュー”する時代背景は、このようであった。

劉備は、漢の景帝の子、劉勝の子孫を称した。幼にして父を失い、母と共に草履を売り、むしろを織って暮らしをたてていたが、黄巾軍の蜂起の際、最初のチャンスを得、数度の戦果によって安喜県の知事にまで昇進するが、のち、反撃を受けて、同学の親友、公孫瓚を頼って落ちる。その後も、彼は、徐州の陶謙を頼ったり、曹操を頼ったり、転変きわまりない。

董卓の死によって、反董卓連合は自然消滅し、一方、呂布の権力が増大していった。

連合に加わった曹操、公孫瓚、袁紹らは、それぞれの本拠で独自の活動を始めていた。袁紹がまず公孫瓚を攻めて自殺に追いこみ、曹操は兗州を支配して、劉備が身を寄せている徐州の陶謙を攻めにかかる。

劉備は、陶謙のもとで曹操と戦うが、陶謙は、「劉備以外に徐州を治めることができるものはない」という遺言を残して病いでたおれる。徐州を引き受けた劉備のもとに、曹操に敗れた呂布が頼ってくるが、劉備は呂布を信用していない。そのため、劉備は呂布に攻められて降伏、妻子を人質にとられ、徐州の実権まで奪われてしまい、曹操を頼る。曹操は、「劉備ほどの人物を殺して天下の人心を失うのは得策ではない」と、劉備殺害を進言する臣下の反対をしりぞけて、劉備を予州の牧に任命した。そして、曹操自身が、呂布を攻め殺してしまう。

以来、曹操の勢威は日を追って高まり、献帝の鬱々たる日々が続く。

かくて、宮廷内部に曹操排斥の策動が生じていった。献帝は叔父の董承に曹操謀殺の密命をくだし、密勅を受けて曹操暗殺の機会を狙っているのが、劉備なのであった。（このあたり、劉備の行動もめまぐるしく変化する）

建安四（199）年、曹操は、みずから劉備討滅の軍を指揮して、兵を官渡に進めた。「いまにして、傑物劉備を討たざれば、必ずや悔いを残すことになるだろう」と急撃する曹操軍の前に、劉備軍はなすすべもなく、たちまち総崩れ。妻子を捕らえられ、関羽もついに曹操の軍門に降る。

曹操は、関羽の人物を愛し、処分するどころか、丁重な待遇をもってあたり、彼の仕官を望んだ。しかし、関羽はその好意を受けず、ただ、白馬の戦いにおいて、曹操

のために勲功をあらわしたのみで、別れの言葉を残して、劉備のもとへ脱出していった。

北方の袁紹と、曹操の天下分け目の決戦は、官渡の戦いと呼ばれる。攻防半年、裏切って来た敵方の参謀からの情報によって、曹操は軽装の機動部隊で急襲、決勝を得た。至弱をもって至強を討った曹操は、これをもって、華北統一への展望を獲得したのである。

一方、劉備は、この戦さのとき、袁紹側で曹操の背後を突いたが、戦い利あらず、荊州の劉表を頼って行き、ここで最高の賓客としてのもてなしを受け、以来七年間、平穏な日を送ることになる。馬にも乗らず、股に肉がつき、老境も近いというのに、まだこれといった功績もない不甲斐なさに、「髀肉の嘆」をかこつ劉備玄徳であった。

しかしこの時期、劉備は大きな収穫を得ている。

名軍師、諸葛亮孔明とのドラマチックな出会いである。

いま、天下の形勢がわかるものは、眠れる竜、伏竜といわれる、孔明をおいてはないのである。孔明の親友徐庶のいうところによれば、孔明は、いまの劉備にとって咽喉から手の出るほど欲しい人物である。しかし、彼は、簡単に腰を上げる軽忽な人物ではないのであった。劉備は、孔明の住む隆中を訪ね、二度訪れて居留守を使われ、漸く三度めにして初めて会見が実現する。かくして、ついに孔明、劉備の軍師となることをうべない、その庵を出る。出廬、という。そして、孔明が三度通ったことを、「三顧の礼」という。木下藤吉郎が、軍師竹中半兵衛を得た時に同じエピソードがあるが、「三国志」からの影響であろう。

劉備は、熱誠をこめて孔明に説いた。

「いま、漢の王室はひどく衰え、姦臣が権力をほしいままに操っております。わたくし劉備玄徳、天下の乱脈をただすべく微力をつくしてまいりましたが、才浅く、智乏しく、今日の有様でございます。わが師、諸葛孔明、われにお考えをお聞かせくだされたく……」

劉備のことばに耳を傾けていた諸葛孔明は、一歩膝をすすめて、

「董卓の乱以来の天下の形勢を観望するに、曹操は天の時を得て知謀もあり、 にわかに争うのは得策ではありません。呉の孫権は、国は要害に守られ人心もよく治まり有能な臣下も多い。むしろ孫権とは手をたずさえていくべきでしょう。荊州は諸豪が争奪しようとしている土地ですが、天文をもって占うに、劉表は間もなく世を去りましょう。もし将軍劉備玄徳、大業をなさんとなさるならば、まず、荊州を取り続いて益州を手に入れ、その後ゆるゆると兵を養って中央に馬を進められれば、民は歓呼して将軍を迎え、漢王室の再興は天下統一をもって成就いたしましょう」

的確な情勢分析と戦略をもって説く諸葛孔明の天下取りのアウトラインを世に「天下三分の計」と称する。

かくて、孔明は劉備の軍師となり、劉備は孔明を厚い信頼をもって遇したので、長く苦楽をともにしてきた関羽と張飛は不満を鳴らしたが、劉備は、「私と孔明の関係は、さながら魚と水のごときものである」といわゆる「君臣水魚の交わり」を説いたのであった。

そのころの中原の王者は、もちろん曹操である。彼は、劉表を討つべく南征軍を起こした。襄陽で守備についていた劉備はそれを知らなかった。知ったのは、曹操の軍がすぐ近くまで進撃して来てからであった。単戦ではとても対抗できない劉備は涙をのんで退却を決定した。

劉表は曹操の南下の直後病死しており、あとを襲った次子の劉琮ら 10 万が、劉備の

人徳を慕ってあとを追って来た。劉備はかれらを先に逃げさせるために関羽に命じて数百の船を用意させ、関羽とは江陵で落ち合うこととした。部下のなかには、この劉備の行為を軍事的にはきわめて愚かなものとして諫言するものもあったが、劉備は「天下取りの大事業をなすにはまず、人心の掌握こそ基本だ。見捨てることはできない」といって人々とともに南下していった。

劉備にはこのように状況を無視してまで「徳義」に生きるところが多く、これは劉備の美点でもあるが、それによってかえって窮地に立たされることも少なくなかった。この場合ももちろんそうで、あっというまに曹操の軍勢に追いつかれている。追撃軍は、長坂というところで劉備の軍に追いついた。劉備は、妻子さえ捨てて逃げる。シンガリをつとめて長坂橋の中央で群がり寄る敵兵を防いだ張飛の大活躍は、「三国志」のなかでも圧巻の場面。そのおかげで劉備は文字通り九死に一生を得ている。また、劉備の妻と子の劉禅は趙雲が乱戦のなかから救出した。

曹操に大敗した劉備は、呉の孫権の使者魯粛と会った。彼は、劉備と友好同盟を結びたいという孫権の意向を伝えに来たのである。

劉備は諸葛孔明を軍使として孫権のもとに送る。孔明と孫権の火を吹くような戦略・戦術をめぐる舌戦のあと、孔明はこう説いた。

「曹操が長征に疲れているのにくらべて、わが劉備には、生き残りの精兵と、関羽の保有する水軍があります。孫権将軍の勇将・強兵と合わせて曹操に当たり、曹操を北方へ追いやれば、孫権将軍の呉と劉備の国とで、天下三分の形になるでございましょう」。かねて持論の天下三分の計を、こんこんと熱弁したわけである。

孫権に派遣された周瑜の軍は劉備の軍団と合流して、長江（揚子江）をくだって来る曹操軍を迎え撃つ。両軍の遭遇点は、赤壁である。

決戦の日は来た……！

史上高名な「赤壁の戦い」での両軍の兵力を比較すると、曹操軍水陸80万、劉備・孫権連合軍わずか3万。ただ、孫権の本拠地は名だたる水郷で、その水軍は精強を誇った。

西暦208年冬十一月。

長江の北に曹操軍、南に連合軍がそれぞれ位置を占める。

連合軍指揮官の周瑜は、曹操の大軍を破るには火攻め以外にないとしていた。そのほかにも、敵の密偵の面前で自軍の老将を鞭で打ち据える「苦肉の計」を採って敵を欺くなどの謀計をめぐらす。

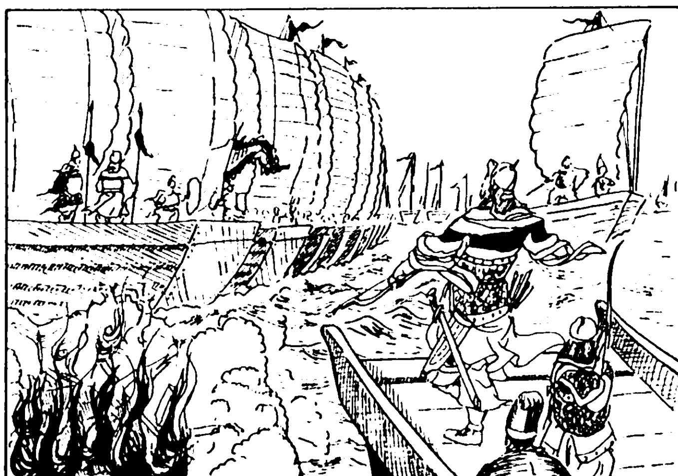
曹操は、いまや天下を討ち平らげ、残すはこの江南の地のみである。逆賊董卓を討つべく、天下の英傑に呼びかけて戦乱の時代の幕を開けたのは、30年前のことだ。その曹操の前に立ちはだかろうとしているのは、往時のなつかしい名、劉備と孫権（孫堅の子）である。あるものは滅び、あるものは生き残っている。曹操もまた、そのなかに戦さの時を過ごしてきた。その辛酸も、あとわずかであろう。曹操の心中を懐旧の念が走り抜ける。ここで一気に連合軍を破れば、天下はあまねくおれのものだ。すでに勝敗の帰趨は決まったようなものではないか！

火攻めの策を採る周瑜のもとには、劉備から特派された孔明がいる。

孔明もまた同じ策を心中に秘めているようだった。

長江の対岸に諸葛孔明がいる、と想像した曹操の内部に、かすかな不安が芽生えていた。そのとき、鳳雛先生が着到されたという知らせが入った。鳳雛先生とは、諸葛孔明と並び称される知謀の士である。鳳雛は曹操に一計を授ける。船と船とを繋いで大きくし、これに乗って渡れば、長江の荒い波風も恐るるに足りぬ、というのである。

曹操の命令で、すべての軍船がしっかりと結び合わされた。



部下のなかに「鳳雛のこの計略は、孔明と共謀したものではないか」と進言するものがあった。もとより、曹操はそれを見通しているらしい。火攻めをかけられれば、たしかに船はひとたまりもないが、その作戦が成功するには、ひとつだけ欠けているものがあった。いまは十一月、奇跡でも起こらないかぎり、都合のよい風が吹かないのである。北岸から吹いていたのではどうにもならないのだ。策を用いて船を繋がせる「連環の計」は成功したが、南風が吹いてくれなければ、まったく意味がないのだ。曹操は安心しきっている。連合軍側でも火攻めの用意がすべてととのったのに、風が吹かないことに業を煮やしていた。

「火を用いても、風を得ざればすべては画に描いた餅」という周囲の声に、孔明はおもむろに言った。

「御安心ください。わたくしは、風を呼び、雨を呼ぶ術を心得ております」

孔明は、南屏山に祭壇を築き、天に祈って法術を行った。

風が変わった。

東南の風である。

強い風であった。

降伏を装った連合軍の軍船は、敵水軍に接近して火を放った。鎖で繋がれていた曹操軍の水軍はたちまち火のかたまりとなった。揚子江一帯が紅蓮の炎につつまれた。曹操は辺りが赤く染まるなかを、逃げ落ちていった。

この勝利のあと、劉備は長江をさかのぼって城を築き、孔明の「三分の計」に従って蜀を治めるべく、関羽を現地駐留軍として残し、成都に向かって出発していった。これ以後、天下は「三国鼎立」時代へ向かっていく。

「赤壁の戦い」によって、劉備の勢力はあなどりがたいものとなった。疑心暗鬼の孫権は、妹との政略結婚による懐柔策をとることにした。しかし、周　は、「劉備、養うは虎を飼うに似たり」と強硬策を説いたが、まもなく病死してしまう。

蜀は古来「天府」といわれる豊かな土地だ。いま、ここに、劉備の眼が注がれてい

た。また、「赤壁の戦い」から3年、やっと傷の癒えた曹操も、ここを狙っている様子であった。

「ことは急を要します。非常手段を用いてでも蜀を奪うべきだ」とする鳳雛の進言を入れた劉備は、彼を参謀として、蜀へ兵を進めた。鳳雛は、上・中・下の三計を示すが、劉備は例のごとく、人心を掌握することの重要性を考えておだやかな策をとっている。

蜀への進撃を始めて以来３年で、ようやく劉備は成都を得る。

魏に曹操、呉に孫権、蜀に劉備。かくて「三国志」の名のままの三国鼎立の状態がほぼ確立するのだが、三つ巴の激しい争いは、いつ果てるともなく続いていく。荊州では劉備と孫権が、漢中では劉備と曹操が、土地領有権をめぐって激しく争う。そして荊州を守備する現地責任者が関羽で、彼は、北に曹操、東に孫権と真向から向き合っていた。

この時期、曹操が漢中を制圧し、劉備は蜀の危機に見舞われるが、やがて劉備がふたたび荊州、漢中の攻防で勝利をおさめ、さらに曹操が漢中奪還に成功するなど、めまぐるしい変転が繰り返される。しかし曹操は、「漢中は鶏のガラのごときもので、捨てるには惜しいが喰ってみてもたいしてうまいわけではない」という言葉を残して漢中を去っていく。かくて、劉備は、漢中王となる。

この間、関羽はひとり荊州を守っていたのである。その関羽が、荊州動乱の中心人物となる。

この時期の呉側の荊州の指揮官は呂蒙という人物であるが、彼は表面では関羽と友好関係を装いながら、長江一帯を呉が領有することを目論み、関羽を討ち果たすことを策略していた。孫権と孔明が申し合わせた呉・蜀連合を反古にする方向である。

おりしも、関羽は北に向かって魏領、樊城を包囲、急いで曹操は援軍を派遣する。関羽は魏領内でさかんなゲリラ行動を行ない、曹操の心胆を寒からしめた。このとき「長江から南を孫権に与える条件で彼と手を組み、関羽の後方を突かせれば……」と進言したのが、司馬仲達。曹操はこの策を容れて、赤壁以来の仇・孫権と同盟し、曹操・孫権同盟軍による関羽を挟み撃ちにする密約が成立したのである。

関羽は、中国でも日本でも昔から人気が高く、文武両道の人物のようにいわれるが、実際は外交などは不得手だったようで、このような動きにもまったく気づいていない。密かに蜀への脱出を試みるも、孫権の兵に捕らわれ、一子関平とともに斬られる。関羽の首は、曹操のもとに送られ、手厚く葬られた。

翌建安二十五年（220）正月、希代の権謀家、乱世の姦雄、曹操が洛陽で没する。ときに66歳。皇太子の曹丕が跡を襲って魏の王位に就く。そして、不遇の王、献帝は位を曹丕に譲って退位。曹丕が文帝を名乗り、年号を黄初と改めた。光武帝による後漢朝中興以来の172年の歴史は、ここに幕を閉じた。

一連の政治的変革は、劉備を絶望させた。衰えた漢王室を再建することを生涯の支柱にしてきた劉備にとっては、大きな痛手であった。

見兼ねた孔明をはじめとする臣下は、劉備自身が皇帝となり漢王朝の正統をつぐべきだと進言、これを受けた劉備は成都で即位、年号を章武と定めた。

帝位に就いても、劉備は関羽を殺した孫権を憎む気持ちが消えない。諸臣の反対を押し切って劉備は呉へ兵を入れた。皇帝としての軍事行動ではなく、私情である。時も時、張飛が部下に殺されたという悲報が届く。上に対して篤く、下に対して非情であった彼は、指導者としての資質に欠けるものがあった。

はじめ劉備の軍団は呉の領土に向かって破竹の快進撃をするが、やがて疲労の極に

達し、みじめな敗戦を迎える。敗れた劉備の軍は、兵糧のすべてを失い、戦死者の亡骸は長江の流れをせき止めるばかりであったという。



劉備は、白帝城に逃げ込んだ。
敗報に接した留守居役の孔明は、長嘆息した。
劉備は白帝城にとどまって再起をはかったが、病を得て床に就き、死期の近いことを悟った劉備は、成都から諸葛孔明を呼び、後事を託す。
「孔明よ。わがなきのちは、われに代わって天下統一の大事を成し、邦を安んじ、民を泰んじよ。もしわが子劉禅が、補佐するに値いする人材なら、どうか充分に助けてやってほしい。しかし、その器量でないならば、孔明よ、そなたが代わって帝位に就くべし」
「諸葛孔明は、あくまで臣下として皇太子劉禅に忠節をつくす所存。必ずや、わが生命をもっても補佐致すばかり」
劉備は、次子魯王を枕頭に呼び、
「父の死ののちは、諸葛孔明を父と仰いで仕えよ。何事も、孔明の教えに従え」
章武三年（223）四月、劉備玄徳、白帝城に没す。63才。

「機権幹略、魏武（魏の武帝＝曹操）に及ばず弘毅寛厚、人を知り士を侍するは、けだし高祖の風、英雄の器あり」
「三国志」の著者陳寿の評である。
五月、劉禅が成都で即位、17歳。
劉備の遺託にもかかわらず、劉禅は、凡庸であった。彼は、国政のすべてを孔明にゆだねた。孔明の双肩に、重い責任がのしかかって来た。劉備の意志を汲み、漢王朝再興に向けて、孔明は、全身全霊を打ち込む。呉との友好関係を修復し、南部の反乱を鎮圧した。内憂外患ともに解消したわけである。
おりしも、文帝（曹丕）が没し、子の曹叡が即位。明帝だ。魏は政情不安定であった。これを見た呉は魏に進攻を開始。孔明にとってもチャンスである。東方からは呉西からは蜀が魏を挟撃できる。諸葛孔明はみずから軍をひきいて魏に長征することになった。このとき出陣に先立って書かれたのがいわゆる「出師の表」である。

「臣亮言す。先帝業を創め、未だ半ばならずして中道に死せり。今、天下三分し、益州疲弊す。これ誠に危急存亡の秋なり。然れども侍衛の臣内に怠らず、忠志の士身を外に忘るるは、蓋し先帝の殊遇を追い、これを陛下に報ぜんと欲すればなり、誠に宜しく聖徳を開張し、以て先帝の遺徳を光いにし、志士の気を恢弘すべし、宜しく妄り自ら菲薄し、喩を引き義を失い、以て忠諫の路を塞ぐべからず（云々）……」

不肖の子、劉禅にのこしてゆく諸葛孔明の心中、いかばかり。

建興五年（227）、諸葛孔明は全軍をひきいて北を目指した。

魏では動揺が広がった。しかし明帝は落ちついていた。のこのこ出て来た孔明軍を一蹴する勢いで、迎え撃つ。孔明は参謀に馬謖を任命、両軍は街亭で対戦した。この時馬謖が大失敗を演じた。孔明の指示にそむいたのである。このため、たちまち苦境に陥り、無残な敗北を喫する。これによって、蜀軍全体の進撃が不可能となったため、孔明は馬謖を斬って全軍に陳謝の意を表するのであった。世に言う「泣いて馬謖を斬る」がこれ。

「最愛の部下のたった一度の失敗であっても、法を曲げたのでは示しがつかない。公正無私こそ、真の指揮者の真価であろう」と孔明は左右に語った。

諸葛孔明は、再度「後出師の表」を奉って撃って出た。

魏の軍師は司馬仲達、対する諸葛孔明。

先の敗戦を教訓として、孔明軍では、再起を期した徹底的な訓練がおこなわれていた。それを背景とした孔明の基本方針は、一気に勝敗を決する即戦即決主義。遠征に反対する声を退け、「死してのち止まん」とばかりに出撃。一方の仲達は、長征の孔明軍の疲弊を待つ持久戦法である。

知謀・秘策のかぎりをつくす世紀の対決の戦場は、五丈原。時、青竜二年（234）であった。

蜀軍が出れば魏が退く。孔明が退けば仲達が進む。戦いはこう着状態のまま、やがて孔明が陣中に病み、この八月、五丈原に秋風の吹き始めたころ、54年の生涯を閉じる。

総指揮官、孔明の陣没によって、蜀軍はひそかに撤退を開始していた。この敗軍を追っていた仲達の軍は、わざと反撃すると見せかける蜀軍の擬装工作にまどわされ、孔明がまだ生きているのではないかと疑い、急に退却をはじめた。

これが、「死せる孔明、仲達を走らす」といわれる諺のもとである。

諸葛孔明は不世出の謀師といわれながら、ついに、劉備の遺志をついで漢王室を復興し、洛陽に帰還するという目的を達成することができなかった。一方司馬仲達は、魏の重鎮としてあらゆる権力を掌中おさめることができた。ばかりか、仲達の孫の司馬炎が晋朝を創始して天下を統一、三国時代の終幕をひくのだ。

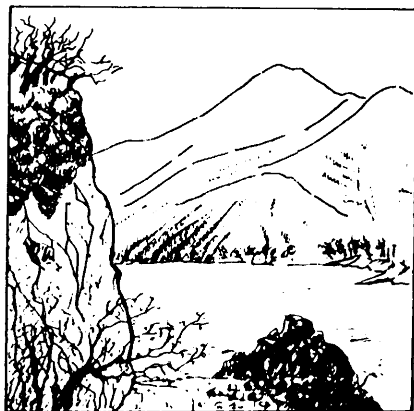
なぜか？

孔明は、自分の立てた策そのものの効能をただ楽しめばそれでよかったのではなかったか。それによって、劉備や劉禅が、天下を取ろうと取るまいと、どうでもよかったのではないかと思われてならない。ちょうど、如水・黒田官兵衛が、ありあまる謀才を持ちながら、みずからは天下をうかがわず、秀吉の背後にあって、ひたすら計略の愉しさを味わっていたのと一脈通ずるようだ。智者、智に溺る。策者、策に溺る。その悲哀が、孔明の生涯につきまとう。

くらべて、仲達こそは、まことに老かいな政治的手腕の持ち主だった。

孔明が没して五年後の景初三年（239）、倭の女王卑弥乎が、魏の明帝（曹操の孫）に貢ぎ物を貢じたと「魏志倭人伝」は記す。

（完）



© 1986　株式会社　光栄

86031000

株式会社　光　栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1876 ☎ 044-61-6861㈹